

LARA CROFT W POLSCE: RELACJA • PLAYSTATION 2: NOWE INFO

PlayStation • Nintendo 64 • Dreamcast • GameBoy

NEO PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 STYCZEŃ 2000 (01/2000) CENA 5.90 ZL

17

100 stron
2 plakaty Soul Calibur
32 strony recenzji!
15 stron opisów!
3,5 strony tipsów!

NOWOŚCI!
Test Drive 6
Soul Calibur
Vigilante 8 2
NBA Live 2000
Twisted Metal 4
Turok: Rage Wars
Skate and Destroy

RECENZJE I PORADNIKI
Dune 2000
Toy Story 2
Medal of Honor
Tomorrow Never Dies

MEGAKONKURS!
Jedź z nami na ECTS, wygraj PlayStation 2, Dreamcasta i inne nagrody!

RECENZJA I OPIS PRZEJŚCIA

Tomb Raider 4
The Last Revelation

NA CO JESZCZE CZEKAMY?

PSX w roku 2000

HOT!

SOUL CALIBUR



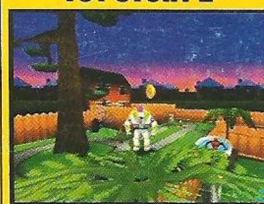
VIGILANTE 8 2nd offense



SKATE & DESTROY



TOY STORY 2



Independent Press



9 771505 820004 01

KONSOLE TO NASZA RELIGIA

Kupon zamówienia na stronie 77...Kupon zamówienia na stronie 77

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA HURTOWA I DETALICZNA

SOFTBOX

tel./fax (022) 636 90 24

ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa

Czynne codziennie: 10⁰⁰-18⁰⁰

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji o pełnej ofercie udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy



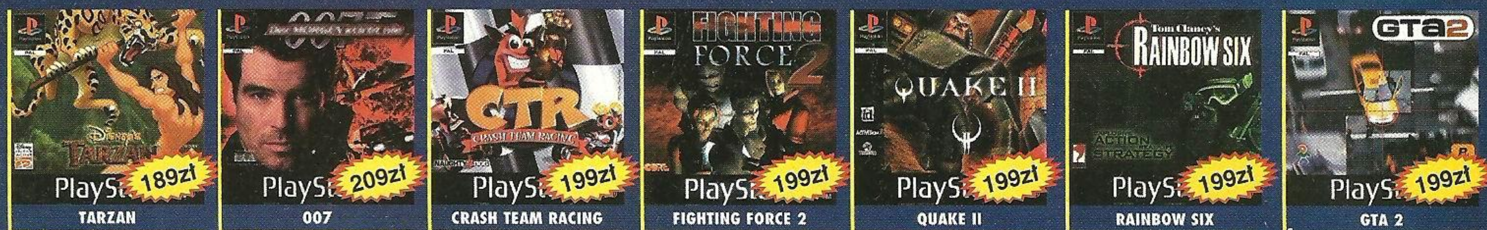


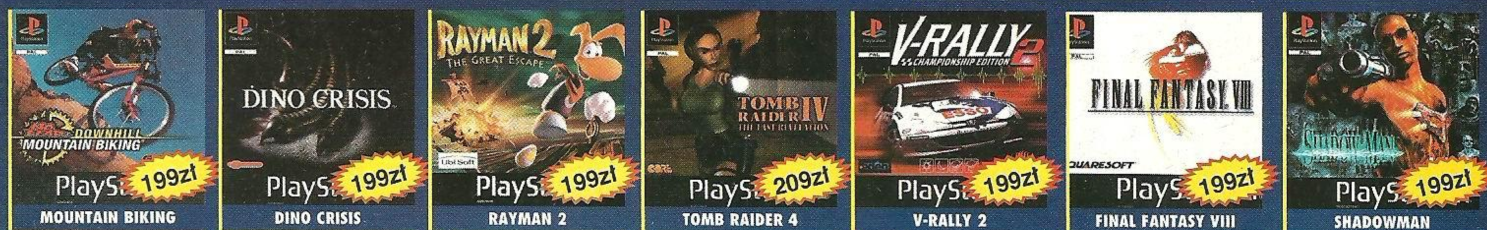






SONY PLAYSTATION





KONSOLA PSX 9002	599zł	RONIN BLADE	199zł
KONSOLA PSX 5502	529zł	TOMBI 2	199zł
ARMY MAN	199zł	SPYRO 2	199zł
ACE COMBAT 3	199zł	SMERFY	199zł
CARMAGEDON	199zł	LMA MANAGER	199zł
COOL BOLDERS 4	199zł	SYFON FILTER	199zł
GRAN TURISMO 2	199zł	UEFA STRIKER	199zł
F1 99	199zł	WORMS: ARMAGEDDO	199zł
ISS PRO EVOLUTION	199zł	X-FILES	199zł
KO KINGS 2000	199zł		
MISSION IMPOSSIBLE	199zł	INNE info. tel.	



! HIT GRUDNIA !

KONSOLA PSX + PAD
W CENIE
499zł
I GRA NOWOŚĆ
ZA FRIKO

OFERTA OGRANICZONA

39zł 79zł 35zł 99zł 49zł 69zł 69zł





KIEROWNICA TWIN TURBO - 379zł

N 64 - PONAD 100 TYTUŁÓW W CENACH OD 49 do 249 zł

GAMEBOY



DREAMCAST - JUŻ PONAD 30 TYTUŁÓW



Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

NEO PLUS

nr 17 styczeń
(01/00)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Marcellus
Dominik Kruk
Miłosz
Tomek Rejdych
Bogdan Wiciński

Artwork
Grzegorz Wojciechowski

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 838 38 39
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Greetz:
Śledziu & spółka za "Produkt".
Mart za Kompendium 2000. Wszyscy, którzy nas popierają odrzucając fałszywych proroków.
Fucks:
Fabryka podrabianych książek.
Pewien Eunukk...
KKKNP

Happy New Year !



Przez ponad rok działalności na rynku udało nam się nie podnosić ceny Neo Plus. Niestety, podwyżki cen papieru i druku powodują, że jesteśmy zmuszeni podbić cenę o złotówkę. W zamian za to proponujemy dodatkowe 16 stron w numerze świątecznym (w tym dwa bonusowe plakaty) oraz konkurs z nagrodą jakiej nasz rynek jeszcze nie widział,

W imieniu całej redakcji życzę wam wszystkim spokojnych świąt z mnóstwem wolnego czasu na granie i szczęśliwego nowego roku. Ten rok 2000 będzie zresztą rokiem przesiadki na nowe systemy. Oby jak najmniej bolesnej.

Gulash

TR4

SHE'S BACK
(Guess Who's Back?)
Laromanii ciąg dalszy
str 6, 26, 71

PORADNIKI



TOMB RAIDER 4, MEDAL OF HONOR, DUNE 2000, TOY STORY 2 i TOMORROW NEVER DIES.
Początek - str 71

PSX w roku 2000

Rok 2000 nazywany jest ostatnim rokiem PlayStation. Zobaczmy, czego można się jeszcze spodziewać.
- str 20

menu

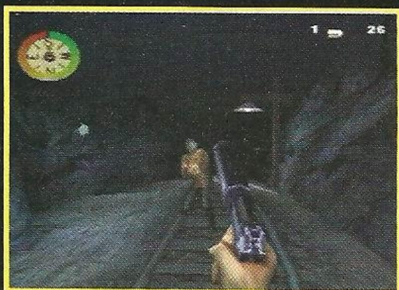
Transmission no. 17



VIGILANTE 8 2ND OFFENSE - str 52
Nasz ulubiony alfons John Torque powraca. Recenzuje Gulash.



NBA SHOWTIME - str 38
Najnowsza odsłona supermiodnej zręcznościowej koszykówki w łapach Wicika!



MEDAL OF HONOR - str 42
"Szeregowiec Ryan" w wersji ekskluzywnie, tylko, wyłącznie i jedynie na PlayStation. Banan defaszyzuje.



TOMORROW NEVER DIES -str 58
Tym razem bohaterski agent 007 zagościł na PlayStation. Z jakim skutkiem - o tym opowie Grabarz.



SOUL CALIBUR - str 68
Podsumowanie długiej przygody SOUL CALIBURA z Neo Plus. Werdykt Banana brzmi...

news

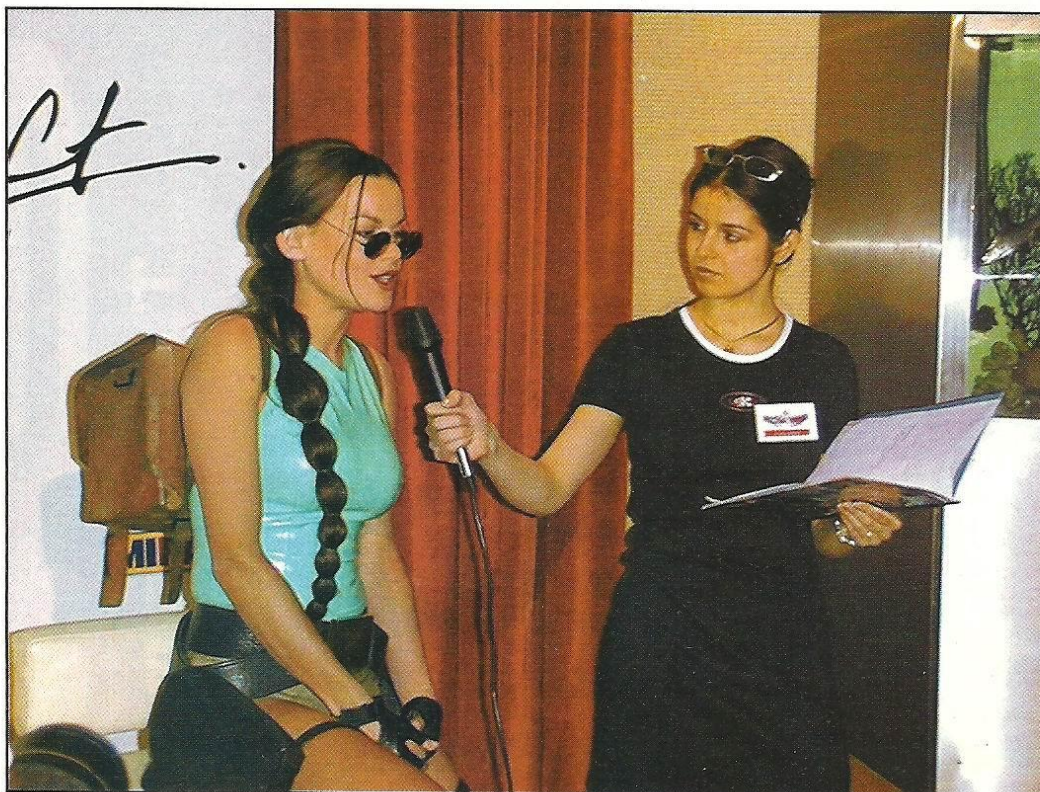
recenzje

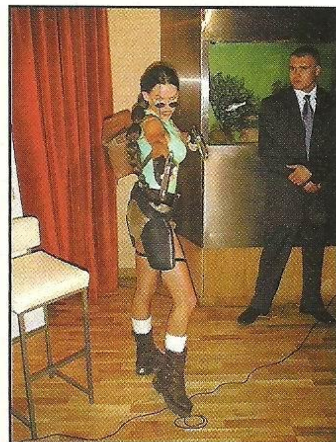
help!

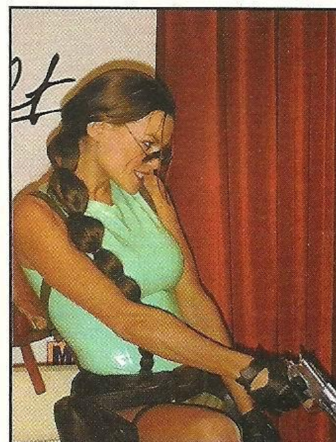
redakcja

NEWS

Lara Weller w Polsce!





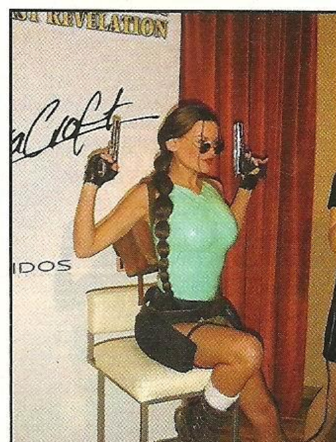


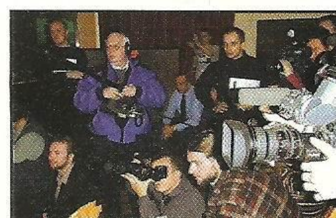


W końcu doczekaliśmy się tego, że Lara Croft, w osobie panny Lary Weller odwiedziła nasz sympatyczny i gościnny kraj. Imprezę, z dziennikarskiego obowiązku dodam, zorganizowała firma Mirage.

Trzeba przyznać, że harmonogram wizyt pani ubranej w charakterystyczną, obcisłą koszulkę był dosyć napięty - miała zaplanowane wizyty w Empikach, sklepie Extrapole, restauracji "Nautilus Jagielskiego" oraz klubie "Ground Zero". Najbardziej interesujące dla fanów były zapewne imprezy w Ekstrapolu oraz Empikach, gdzie nasza miła pani rozdawała autografy i ogólnie socjalizowałą się z fanami. Były też jednak imprezy zorganizowane specjalnie dla dziennikarzy, z których najciekawsza odbyła się 30.11.99 właśnie w wymienionej powyżej restauracji słynnego, telewizyjnego wampira (który zapewne nawet nie wie, że juz drugi raz w tak krótkim tekście robimy mu reklamę).

Pierwsze spotkanie, na którym pojawiła się zaskakująco duża liczba osób związanych z mediami nie mających nic wspólnego z grami, obfitowało w emocjonujące pytania, powtarzane przez przedstawicieli regionalnych telewizji mniej więcej co drugie zdanie. Ale nic tam. Lara była dosłownie na wyciągnięcie ręki i prezentowała się naprawdę okazale. Pani Weller sprawia bardzo sympatyczne wrażenie i spełnia absolutnie wszystkie narzucone przez model wirtualnej Lary warunki. Tego samego dnia, wieczorem odbyła się druga impreza, tym razem mająca charakter eleganckiego bankietu. Tutaj pani Weller wystąpiła już w roli Lary Weller. I wierzcie mi - nie można jej naprawdę nic zarzucić. Niestety narzucać się także nie bardzo było można, ponieważ Lary ani na krok nie odstępowali sympatyczni, wielcy jak stodoły ochroniarze.

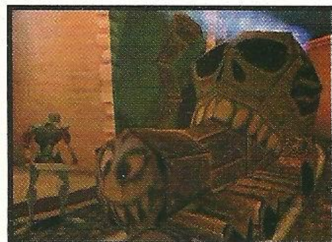


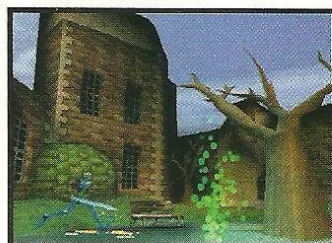


Danny Boy powraca do gry...

Medievil 2









Średniozło wraca. Wreszcie. Chłopcy z Sony Cambridge, którzy pokazali, że można zrobić na starym kontynencie oryginalną, zainspirowaną ambitnymi pracami Burtona grę (i która stanie się bestsellerem!) powoli szykują się do zadania drugiego ciosu. O grze wiadomo już parę rzeczy. Akcja ma miejsce 500 lat po wydarzeniach z "jedynki". Mamy nowego adwersarza - jest nim równie zły adept sztuk magicznych - Lord Palethorn, który aspiruje do przejęcia kontroli nad całym światem. Natyka się on na karty księgi Zoraka, które posłużyły tamtemu do rzucenia na Gallowmere klątwy, która zamieniła ludzi w zombiaki. Gra utrzyma oczywiście specyficzny klimat "jedynki", z pełnymi grozy elementami groteski. Dość powiedzieć, że na jednym z poziomów Danny będzie rozprawiał się z tłustymi, brodatymi babochłopami przy pomocy parowego gatling guna. Oprócz tego w kilku poziomach dojdzie do sterowania innymi, no może nie do końca, postaciami... Jeden poziom obsadza Dankensteina, gdzie jako wyposażone w hak monstrum zdobywa się części ciała niezbędne do stworzenia potwora. Zdobywa się je poprzez usuwanie ich z ciał przeciwników... Kolejny pomysł czerpie z "Rodziny Addamsów" - pamiętacie rączki biegające po ziemi w jedynce? Będzie można nimi posterować. Czekamy na ciebie Danny.

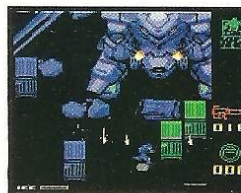
SZESNASTKA?



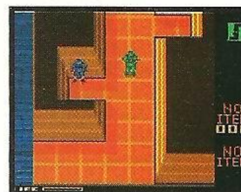
Jednym z nowatorskich pomysłów zastosowanych przez ludzi z Core w czwartej odsłonie przygód Lary Croft jest wprowadzenie jej szesnastoletniej wersji, z którą gracz ma okazję bliżej zapoznać się na pierwszym, tutorialowym poziomie. Bardzo ładna z niej dziewczynka, prawda?

Metal Gear Solid
GHOST BABEL

Nie da się ukryć, że seria MGS zaczynała jeszcze za czasów konsolek ośmiobitowych - nic więc dziwnego, że koderzy nie mieli większych problemów ze stworzeniem nowej odsłony przygód Solid Snake'a na odpowiedniku ośmiobitowego NES'a - Panu Kolorowym. Oczywiście autorem gry jest nie kto inny jak Hideo Kojima, odpowiedzialny za wszystkie pozostałe części gry. MGS: GHOST BABEL ma być zestawem zupełnie nowych misji - mówi się o 180 w trybie znanym z ostatniego MGS: SPECIAL MISSIONS. Widomo - z góry, 2D, ale też ma być ciekawa intryga do poznania. Ponadto gra ma również pozwalac na zlinkowanie dwóch małych konsolek i grę z kolegą. Bardzo ciekawy pomysł - tylko pomyślcie sobie o możliwościach kooperacji w MGS...









Sky Surfer

Bardzo zawiodły mnie informacje na temat SKY SURFERA. No w porządku - gra ma pozwalać na wczucie się w rolę gościa, który ze spadochronem na plecach i snowboardem na nogach wyskakuje z samolotu i dusi w powietrzu triki. Graficznie - bardzo ładnie. Problem w tym, że gra pojawi się zanim mieliśmy możliwość wprawienia się w tej dyscyplinie na łyżwach i nartach. [PS2]



Stereotypy

Po premierze FFVII część czarnoskórych graczy podniosła dyskusję jakoby Barret był uosobieniem wad, które w Kolorowych widzą źli, biali rasiści. Fakt, że Barret był raczej mrukliwym, ponurym gościem o posturze szafy i dość niewybrednym słownictwie dotknął część graczy w bardzo bolesny sposób.
Okazało się jednak, że to nie jedyny przykład. Otóż w TOY STORY 2 jednym z bossów jest wąsaty jegomość w sombrero, z taśmami nabojów przecinającymi klatkę piersiową. W sprawie głos zabrał już prawnik - pan Oscar de la Torre, który wyraził się z żalem o takim krzewieniu wizerunku przedstawiciela krajów hiszpańskojęzycznych. Bardzo szkodliwego, bo utrwalającego w świadomości Amerykanów wizerunek Meksykanina - bandziora. Co zabawne, rzecznik prasowy Disneya - pani Claudia Peters odniosła się bardzo poważnie do tych zarzutów. Firma postanowiła zastąpić biednego Mexa jakąś inną postacią we WSZYSTKICH odtąd tłoczonych kopiach TOY STORY 2. Świetna sprawa. Mam nadzieję, że zastąpią go znającym kung-fu Azjatą w kimonie albo obciętym na Czecha drwalem z Finlandii.

Eidos: PSX no more?

Zasłyszane niedawno plotki ze stajni firmy Eidos dają wyraźnie do zrozumienia, że po wydaniu na PSX'a wszystkich gier znajdujących się obecnie w fazie produkcji (tj. FIGHTING FORCE 2, FEAR EFFECT i URBAN CHAOS) firma ta zamierza porzucić szarą maszynkę i przerzucić wszystkie swoje zasoby na PlayStation 2. Plotkę tą zdaje się potwierdzać zawieszenie dwóch gier, które miały ukazać się na PlayStation: OMIKRON THE NOMAD SOUL oraz VERMIN.

Indy lives!

Choć LucasArts oficjalnie podało do wiadomości, że prace nad konwersją gry INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE na PlayStation zostały wstrzymane, firma utrzymuje, że gra ta mimo wszystko pojawi się na konsolach. Czy będzie to Dreamcast, na którego przepisywany jest też EPISODE 1 RACER, czy N64? A może PS2? Dowiemy się niebawem. PSX'owcy niech nie rozpaczają - widzieliśmy wersję na PC i niczym nas nie powaliła. Wręcz przeciwnie - to średnio udany klon TR.

Import: made in Japan

W co w grudniu i styczniu będą grać nasi skośnoocy bracia.

Gdybym mógł wybrać tylko jedną na PSX [ban]



DRAGON VALOR: action-RPG produkcji Namco, traktujący o rodzinie pogromców smoków. Pamiętajcie: importować opłaca się gry, w których nie ma zbyt dużo japońskiego tekstu. Rpg-ów i przygodówek - nie ma sensu. Stąd mój wybór.

Gdybym mógł wybrać tylko jedną na N64 [gul]



BAKURETSU MUTEKI BANGAIOH: świetny shooter mistrzów tego gatunku - Treasure. Mnóstwo eksplozji. [Gulash]

Gdybym mógł wybrać tylko jedną na DC [gul]



BERSERK: chodzone średniowieczne mieczobicie z rycerzami i mnóstwem atrakcji. A SHEN MUE? Cóż, wolę poczekać na zrozumiałą wersję.

PlayStation

Grow Lancer	RPG	Atlus
Rockman 5	ACT	Capcom
Dragon Valor	**ARPG**	**Namco**
Rockman 6	ACT	Capcom
Star Wars E1	ACT	Square
Valkyrie Profile	**RPG**	**Enix**
Densha de Go! Pro	SLG	Taito
Vampire Hunter D	AVG	Victor
Gran Turismo 2	**RAC**	**SCE**
Puyo Puyoon	PZG	Compile
Koudelka	**RPG**	**SNK**
Parasite Eve 2	**RPG**	**Square**
Street Fighter EX2	**FIG**	**Capcom**
Panzer Front	SLG	ASCII
Countdown Vampire	AVG	Bandai
Samurai Spirits 3D	FIG	SNK
Chocobo Stallion	SLG	Square
Chocobo Collection	VAR	Square

Nintendo 64

Grow Lancer	RPG	Atlus
Bangaioh	**ACT**	**Treasure**
Puyo Puyoon Party	PZG	Compile
Beetle Adventure Racing	RAC	Square
Baku Bomberman 2	ACT	Hudson
Star Twins	ACT	Nintendo
Donkey Kong 64	**ACT**	**Nintendo**
Castlevania 64 2	ACT	Konami
Goemon ~ Double Six	ACT	Konami
Mario Party 2	**TBG**	**Nintendo**
Top Gear Rally 2	RAC	Kemco
Mario Artist Studio	ETC	Nintendo
Bio Hazard 2	AVG	Capcom
Virtual Pro Wrestling 2	FIG	Asmik

Dreamcast

Zombie Revenge	**ACT**	**Sega**
F-1 World Grand Prix	RAC	VSystem
Jojo's Venture	FIG	Capcom
Maken X	ACT	Atlus
Death Crimson 2	GSTG	Ecole
Virtua Striker 2 2000.1	SPT	Sega
Star Gladiator 2	FIG	Capcom
Virtual On 2	**FIG**	**Sega**
Bangaioh	STG	Treasure
Berserk	**ARPG**	**ASCII**
Street Fighter III	**FIG**	**Capcom**
Puyo Puyo Da	MUS	Compile
Space Channel 5	MUS	Sega
Christmas Seaman	ETC	Vivarium
Evolution 2	RPG	Sting
Godzilla Generation 2	ACT	Sega
D2	AVG	Warp
Bio Hazard 2 Value	AVG	Capcom
Shen Mue 1: Yokosuka	**FREE**	**Sega**

Newsflash co tam słychać w wielkim świecie

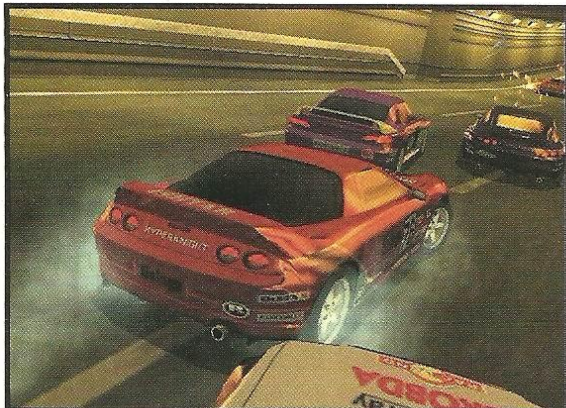
■ **FINAL FANTASY VIII** sprzedał się już na całym świecie w ilości 6 milionów egzemplarzy potwierdziło Square. Milion egzemplarzy sprzedanych w samych Stanach w ciągu zaledwie trzynastu tygodni od daty premiery to bardzo dobry wynik, tym bardziej, że w momencie kiedy piszę te słowa, jeszcze nie zaczęła się przedświąteczna gorączka - a sezon ten na pewno nie pozostanie bez wpływu na sprzedaż gier. Z drugiej strony wynik miliona egzemplarzy w przeciągu trzech miesięcy to nic, w porównaniu do szału, jaki miał miejsce w ciągu pierwszych czterech dni od trafienia gry na półki sklepowe w Japonii. 2,5 mln. egzemplarzy. Robi wrażenie. Na sprzedaż tytułu na pewno dobrze wpłynie też konwersja na PeCeta, która już się zbliża, ale nie da się jej porównać z tym co miało miejsce na konsolach.

■ Artykułowana ustami jednego z członków Midway opinia na temat powstającej od bardzo już dawna gry **JACKIE CHAN'S STUNTMASTER** (PSX) jest dosyć pochlebna. "Tytuł jest już tak bliski ukończenia jak nigdy dotąd" - głosi. Przedstawiciele firmy wzięli do ręki kilka kopii beta wersji gry i objechali z nią kilka redakcji pism zajmujących się grami video. "Opinie na temat naszej gry były bardzo dobre" dodaje źródło. Nasze opinie, kiedy położyliśmy łapy na wczesnej wersji beta były jednak jak najbardziej niepochlebne. Miejmy nadzieję, że coś z tego jednak będzie. Na razie gra, do której w sesji motion capture udział brał sam mistrz, zapowiadana jest na luty 2000.

■ Gra **MEDAL OF HONOR** ukazała się stosunkowo niedawno, a w Electronic Arts już poszukuje się ludzi, którzy mają pracować przy tworzeniu sequela. Jak na razie nikt nie chce potwierdzić tej informacji, ale też nie zdementowano tych plotek. Założę się jednak, że gra ta pojawi się na nowej konsoli Sony - w sumie EA zapowiedziało całkiem sporo tytułów na tę platformę.
Z drugiej strony - amerykańskie Stowarzyszenie Kongresowego Medalu Honoru (rzeczywiste odznaczenie wojskowe w Stanach) ostatnio wyraziło swoje poparcie dla nowej gry Dreamworks. Członkom czcigodnego Stowarzyszenia bardzo podoba się model patrioty walczącego o sprawiedliwość z faszystami i jest w ich mniemaniu świetnym sposobem, aby pokoleniom Amerykanów przybliżać ideę medalu jako nagrody dla zwyczajnych ludzi robiących dla swojego kraju niezwyczajne rzeczy.
Medal Honoru jest najwyższym odznaczeniem wojskowym przyznawanym w Stanach Zjednoczonych i przysługuje on osobom, które wykazały się niezrównanym męstwem w obliczu zagrożenia życia.
To mniej więcej odpowiednik naszego Virtuti Militari.



Ridge Racer 5 na PS2







SYTUACJA JAK SPRZED KILKU LAT - NAMCO ZNÓW DOSTARCZY PIERWSZY WYŚCIG NA PLAYSTATION. STAŁO SIĘ, OFICJALNIE ZATYTUŁOWANY RIDGE RACER 5 OFICJALNIE ZADEBIUTUJE 03.04.2000 - W DNIU PREMIERY PS2.

Zanim nie przyzwyczajonym do takiej jakości grafiki recenzentom skalibrują się lepiej celowniki, zapowiedzi i recenzje gier pokroju RR5 na PS2 będą składać się w dużej mierze z superlatyw. I nic dziwnego. Całkowicie nowa jakość to jedyne, co ciśnie się w tym momencie na usta. Chociaż ekspertem w sprawach motoryzacyjnych raczej bym się nie nazwał (a większość znajomych użyłaby w tym momencie bardziej dosadnego określenia) i bez tego potrafię docenić jakość tytułu tej klasy. Widziałem filmy z RIDGE'A (TGS) na wielkim telebimie, gdzie obrazom bardzo realistycznie zachowujących się aut towarzyszyło mocne, pulsujące techno. I nie powiem - zrobiło to na mnie całkiem spore wrażenie. Mamy dla was trzy nowe screeny (ale grafika!) oraz panią, która zastąpiła Reiko. Szczerze mówiąc woleliśmy Reiko, ale... Gusta się przecież zmieniają.



Newsflash co tam słychać w wielkim świecie

■ Bernie Stolar znalazł wreszcie swoje miejsce. Został mianowany jednym z dyrektorów firmy HMG Worldwide, która między innymi świadczy klientom usługi z zakresu marketingu z wykorzystaniem metod tradycyjnych jak również przekazu elektronicznego. Andrew Wahl, Prezes HMG Worldwide, wygłosił następującą opinię: "To wielki zaszczyt mieć w naszym zarządzie kogoś takiego, jak Bernie. Zależy nam szczególnie na wykorzystaniu wieloletniego doświadczenia Berniego dla dalszego rozwoju HGM i naszej filii Ego Media w celu przekształcenia ich w spółkę świadczącą kompleksowe usługi w zakresie szeroko pojętego marketingu, od metod tradycyjnych do Internetu i poczty elektronicznej. Liczymy na pomoc Berniego przy realizacji procesu łączenia szerokiego zakresu usług HGM w jedno całościowe rozwiązanie dla naszych klientów patrzących w przyszłość, którzy odkryli, że dla budowy swojej swojej firmy nie wystarczy tylko "cegła i zaprawa", lecz potrzebne jest także "kliknięcie" w celu wejścia w sieć informatyczną. Spodziewamy się, że dzięki pomocy Berniego podniesiemy poziom naszych usług poprzez wykorzystanie osiągnięć na polu marketingu poprzez sieć i pocztę elektroniczną jakie uzyskała nasza filia Ego Media." Po wejściu w skład zarządu spółki HMG pan Stolar oświadczył, "Cieszę się, że zostałem członkiem dyrekcji HMG i postaram się dołożyć wszelkich starań na rzecz rozwoju spółki. HMG współpracowała przy wprowadzeniu na rynek zarówno PlayStation jak i Dreamcasta, a ja mogłem się naocznie przekonać ile cennych wartości do projektów klientów wniosła ta firma. Jako członek zarządu HGM z ochotą podejmę działania w celu kontynuacji sukcesów firmy."

■ Szlak dla gier muzycznych na dobre przetarł PARAPPA. A teraz możemy już tylko w skupieniu śledzić sytuację na rynku i patrzeć co nowego szykują dla nas twórcy. Najnowszą ofertę ma dla nas Sony przygotowując VIB-RIBBON - grę o króliczku omijającym w rytm muzyki różne przeszkody. Gra jest o tyle nietypowa, że tor przeszkód, po którym porusza się długouchy generowany jest na podstawie wsadzanych do PlayStation płyt. To znaczy - najpierw ładujemy grę, potem wyjmujemy ją z konsoli i do środka wrzucamy ulubioną płytkę z Boom Box lub Enrique Iglesiasem. Dźwięki są następnie przetwarzane na przeszkody, które musimy pokonywać. Ciekawy pomysł.

■ Po gitarze, perkusji i dziwnym pudełku z Beatmanii, najnowszym automatem muzycznym Konami będzie KEYBOARD MANIA z... Tak, zgadliście - z keyboardem wmontowanym w maszynę. Co dalej? Saksofon?



Legend of Dragoon

PÓKI CO WYPATRUJEMY TEJ GRY Z NIEPOPRAWNYM OPTYMIZMEM - JEJ DEMONSTRACJA NA TGS'IE ROBIŁA SPORE WRAŻENIE. TROCHĘ PSUJĄ JE JEDNAK INFORMACJE NA TEMAT ZAPOŻYCZONEGO Z FFVIII SYSTEMU WALKI...



Ale nie ma się co za bardzo przejmować - niejedna gra wykorzystuje jakiś dobry, sprawdzony element innej. Wszystko zależy jedynie od tego czy zrobi się to z klasą, czy nie.
Wyjściem do historii opowiadanej w LEGEND OF DRAGOON jest intro przedstawiające pożogę w wiosce. Jest ona plądrowana przez złowrogich najeźdźców. Tutaj fragment standardowej fabuły - źli mordują i palą, po czym w pewnym momencie przed oblicze głównego szefa przyprowadzona (doniesiona) zostaje jakaś młoda kobieta, a ten (po krótkim badaniu) rozpoznaje w niej kogoś, kogo najwyraźniej szukał. Po chwili akcja przenosi się do lasu, gdzie po krótkich i niezrozumiałych scenach z udziałem smoka oraz głównego bohatera i pewnej kobiety (która widoczna była też w wiosce; ale to nie ta zemdlona, którą zabrał zły szef). Dart (to główny bohater właśnie) wraca więc do wioski, która prawdopodobnie jest jego rodzinną osadą, po czym od rannego gościa dostaje jakieś polecenie. Kanji nie znam, ale idę o zakład, że nakazuje naszemu bohaterowi wyruszyć: albo na poszukiwanie porwanej dziewczyny, albo też w celu dokonania zemsty. A tak naprawdę, to prawdopodobnie i jedno i drugie.



Po chwili mamy już do czynienia z samą grą. Plasująca się troszkę poniżej naszych oczekiwań, ale te od początku były bardzo wysokie. Rozgrywka to standardowe przemierzanie mapy i przypadkowe spotkania z nieprzyjemnymi potworami. Wspomniałem wcześniej o zapożyczeniu systemu walki z FFVIII. Wrażenie to nie opuści nikogo, kto zauważy jak wygląda chociażby układ menusów. Poza tym zadawanie ciosów polega na właściwym wyczuwaniu momentów do atakowania przeciwnika - pomyślcie o limit breakach Squalla - i już macie pojęcie o co chodzi.





Początkowo niezbyt łatwo jest oswoić się z tym systemem, ale z czasem spokojnie można dawać sobie radę. Niestety, satysfakcja z grania w rpg-a bez rozumienia tego co się dzieje nie jest zbyt duża, więc na tym zakończyłem. Na razie radzę więc zaczekać.

Street Sk8er 2

Na korzyść STREET SK8ERA przemawia jeden poważny argument. Był on pierwszym symulatorem, z braku lepszego określenia, deskorolki. Nie da się ukryć, że grze tej daleko było do ideału (czyt. TONY HAWK'S SKATEBOARDING). Ale pierwsza była, miała naprawdę sporą ilość postaci do wyboru, a i dział tricków nie został specjalnie zaniedbany. Jak to zwykle bywa - w sequelu autorzy starają się jeszcze bardziej zaakcentować zalety pierwszej części oraz wyeliminować wytykane wady (m.in. mała różnorodność trybów gry, nienajlepsza grafika, płytkość gry). Oprócz tego do gry ma też zostać dołączony edytor tras. Wstępna data premiery - marzec 2000. **[PSX]**













Podsumowanie z Japonii

Oto jak przedstawiają się statystyki sprzedaży konsol w Kraju Kwitnącej Wiśni. Jak widzicie, pałeczkę lidera dzierży GameBoy, którego posiada ponad 25 milionów Japończyków. Ciekawe, czy Sony Japan uda się sprzedać milion konsol PlayStation 2 pierwszego dnia?

Konsola	Marzec-Wrzesień '99	W sumie
PlayStation	1,370,000	16,630,000
Nintendo 64	560,000	4,920,000
Dreamcast	500,000	1,400,000
GameBoy	**1,370,000**	**25,340,000**
WonderSwan	750,000	1,150,000
Neo Geo Pocket (Color)	200,000	500,000

Newsflash

co tam słychać w wielkim świecie

■ Electronic Arts zapowiedziało podpisanie kilkuletniej umowy z MGM, na mocy której na obydwie konsole Sony (PlayStation oraz PlayStation 2) pojawiać będą się kolejne adaptacje przygód Jamesa Bonda, znanego być może niektórym z was pod kryptonimem 007. Podobno już rozpoczęto prace nad kolejną grą z Bondem w roli głównej. I co ciekawe, ma ona pojawić się jeszcze na PlayStation. Nie zdradzę chyba specjalnie skrywanej tajemnicy, że będzie to tytuł oparty na najnowszym filmie "The World is not Enough". Niestety, wszystko wskazuje na to, że developerem największe szanse ma zostać... Black Ops. Uhh. Następne gry z udziałem sympatycznego dżentelmena z licencją będą przygotowywane pod kątem nowszej platformy.

■ Posiadacze Dreamcasta będący fanami produkcji Namco mogą odetchnąć z ulgą, ponieważ plotka z zeszłego miesiąca okazała się zupełnie nieprawdziwa. Najpierw sprawę wyjaśnił Yasuhiro Noguchi, jeden z szefów firmy, który oficjalnie stwierdził, że nic nie słyszał na temat jakoby Namco miało nie wydać już żadnej gry na DC. Kilka dni później developer potwierdził, iż w roku 2000 wyda dwa kolejne tytuły, przy czym pierwszy z nich w okolicach marca. Na jaw wyszło także, iż Namco planuje wydawać na DC od dwóch do trzech tytułów rocznie, z zachowaniem mniej więcej kilkumiesięcznych odstępów. Co do samych gier na razie niestety nic nie wiadomo. Typem prasy japońskiej jest RIDGE RACER PLUS. Mówi się także, iż graficznie gra będzie równać się z produkcjami na PS2. Co ciekawe również ostatnio pojawiła się plotka związana z sequelem SOUL CALIBUR, co dodatkowo podgrzewa atmosferę związaną z tajemniczym, drugim tytułem.

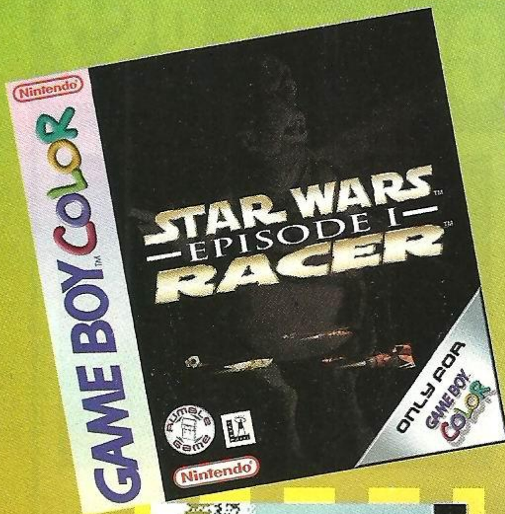
■ Niedawno okazało się, że EVERGRACE, gra pierwotnie planowana na PlayStation nie pojawi się na starszej platformie Sony. Tym samym podzieliła los ONIMUSHY czy TENCHU dołączając do kolejki na PS2.

■ Jak można się było spodziewać Capcom oficjalnie potwierdził, iż MARVEL VS CAPCOM 2 oraz sequel POWER STONE są już w drodze. Przewidywany termin wydania gier w wersjach Arcade to wakacje '2000.

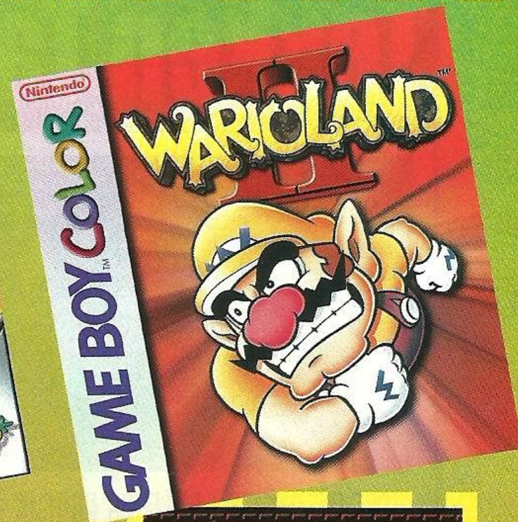
■ Podejrzewaliśmy, że coś takiego może się zdarzyć no i mamy... DRUM MANIA z popularnej w Japonii serii gier muzycznych z instrumentami pełniącymi role kontrolerów dopuści możliwość grania dwóch osób. Jednak nie przeciwko sobie. Nie po sobie. Po prostu - do jednego slota wtyka się gitarę (z PSX-a), do drugiego - perkusję i gracze mogą tworzyć duet sceniczny! Wiadomość ta powinna ucieszyć domorosłe talenty sceny disco polo - wszak możliwość podłączenia do jednej konsoli keyboardu oraz perkusji wystarczyłaby do nagrania dowolnej liczby hitów. Inne instrumenty są tu wręcz niewskazane. DRUM MANIA ma być jednym ze startowych tytułów, towarzyszących premierze PlayStation 2.

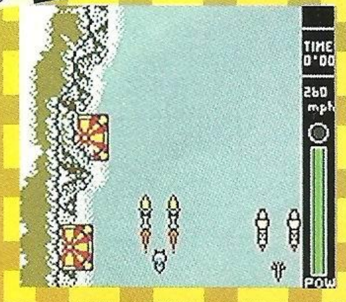
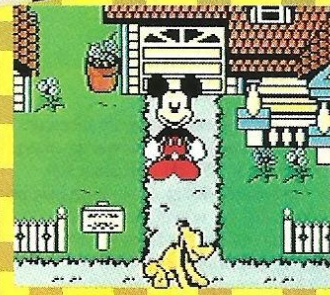


KOLOR ZMIENI TWOJE ŻYCIE!

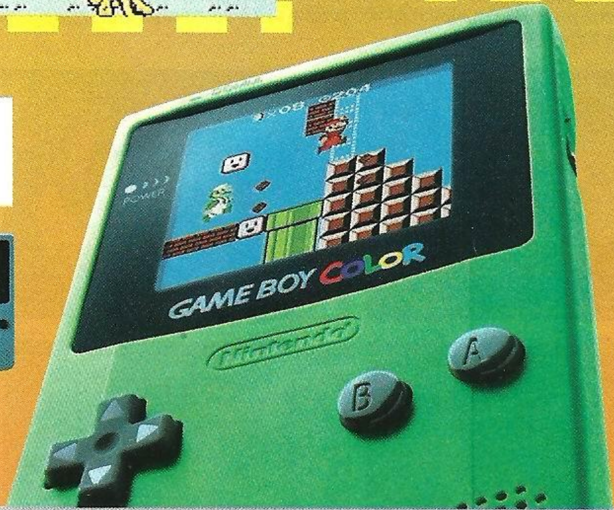








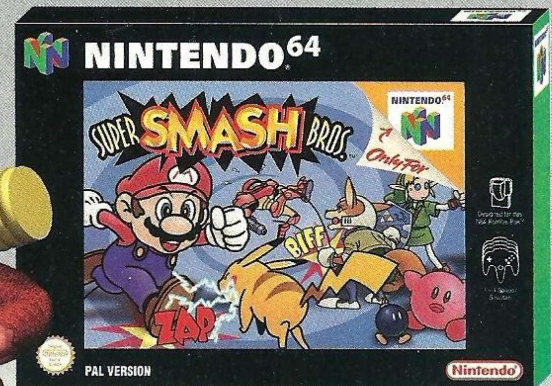
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp.z.o.o.
53-031 Wroclaw

OPTIMUS SA
33-300 Nowy Sacz














Dystrybutor:
LUKAS TOYS
53-031 Wroclaw

OPTIMUS SA
33-300 Nowy Sacz



STADLBAUER

Tekken Tag Tournament na PS2







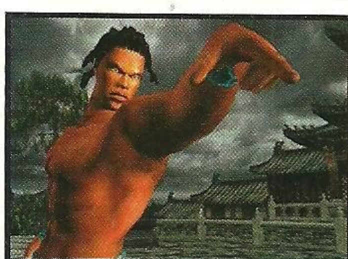
KOLEJNY NUMER I KOLEJNA PORCJA SCREENÓW Z CORAZ BARDZIEJ ROBIĄCEGO WRAŻENIE TTT. W ZASADZIE PONIŻSZY TEKST JEST JEDYNIE PRETEKSTEM DO ICH ZAPREZENTOWANIA.

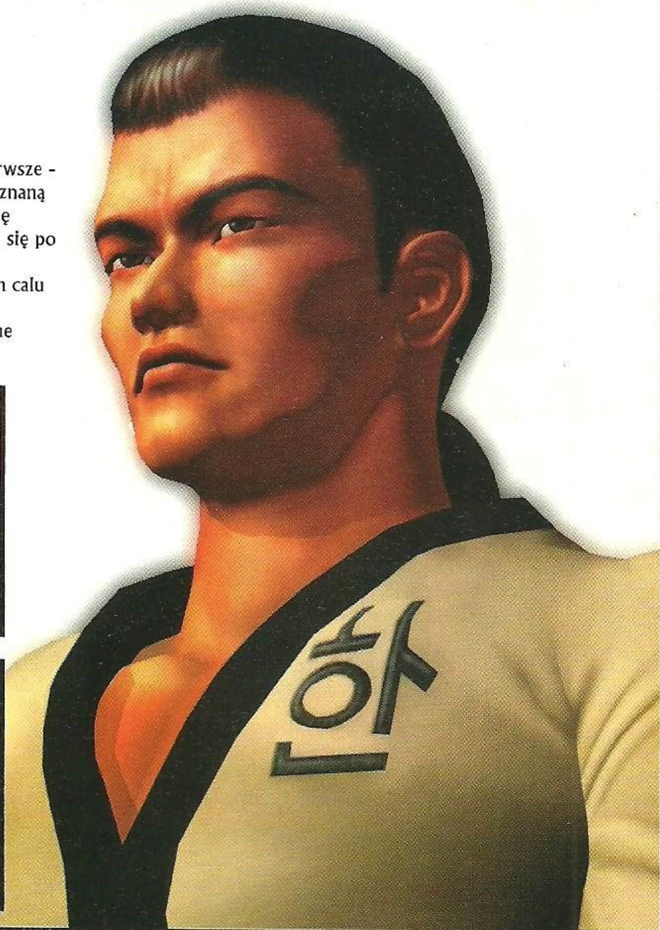
Debiut Namco na nowej konsoli Sony jest bardzo dobrze przemyślany. Po pierwsze - firma przygotowuje grę, która w zasadzie jest dopracowaną na maksa wersją znaną już dobrze graczom i bardzo przez nich docenianą. Dzięki temu TTT od razu staje się pozycją obowiązkową dla setek tysięcy graczy, którzy doskonale wiedzą czego mogą się po niej spodziewać. Ponadto wypuszczenie gry, której sukces jest już w tym momencie zagwarantowany, da Namco trochę czasu na przygotowanie dopieszczonej w każdym calu czwartej odsłony Turnieju Żelaznej Pięści. Tym bardziej, że pojawiły się już (nie potwierdzone przez nikogo plotki) jakoby prace nad T4 już trwały i były prowadzone równolegle z tymi nad TTT...











Newsflash co tam słychać w wielkim świecie

■ Wiadomo już, że TIME CRISIS 2 raczej nie pojawi się na PlayStation. W ogóle autorzy wypowiedzieli się na ten temat sceptycznie. Cały urok TC2 polegał na grze w dwie osoby, a w sytuacji podzielenia ekranu w pionie czy poziomie sytuacja zupełnie straciłaby sens - zubożenie grafiki byłoby zbyt duże. Tak więc Namco nie przygotowuje konwersji tego shootera, a idzie nawet dalej, pracując nad kolejnym, przeznaczonym tylko do arcade'ów tytułem - CRISIS ZONE. Oprócz tego jednak, aby nie zaniedbać fanów tego gatunku z PlayStation, trwają prace nad shooterem nazwanym wstępnie TIME CRISIS ALPHA. Tym razem robionym wyłącznie z myślą o szaraku. No i wilk jest syty...

■ Core ogłosiło, że zamierza wprowadzić serię przygód Lary Croft na... Pana Kolorowego! Nie możemy się doczekać, jakie proporcje zachowa nasza heroina po tak dużym zmniejszeniu... Marzec 2000 powinien nam to wyjaśnić.

■ Sega rozwiała kolejną plotkę, która tym razem dotyczyła niby nowego arcade board'u o nazwie Hikaru. Jak się okazało Hikaru to Naomi, a nie jej rozszerzona wersja, która miała się charakteryzować lepszymi możliwościami w zakresie efektów specjalnych. Co więcej, gry takie jak BRAVE FIREFIGHTERS i STAR WARS RACER, które ponoć miały chodzić na Hikaru to też efekt Naomi. Koncern zapewnił, iż nie ma zamiaru zastąpić tego boardu w najbliższej przyszłości.

■ Chociaż na razie trudno jest mówić o jakichkolwiek konkretach, Ubisoft przyznało się do rozpoczęcia przygotowań do prac nad dwoma grami na Dolphina. Podobno faktyczne prace nad grami mają rozpocząć się na początku roku 2000.

■ SNK zapowiedziało THE KING OF FIGHTERS 2000. Na dzień dzisiejszy wiadomo, iż gra będzie pisana pod Naomi, co gwarantuje kolejną szybką i doskonałą zarazem konwersję na DC. Do wyboru będzie 51 postaci, a wersja arcade ma ukazać się w japońskich salonach gier już na wakacje 2000. Jednocześnie potwierdzono prace nad kolejną częścią SAMURAI SPIRITS. Gra powróci do 2D i ukaże się w wersji arcade już na początku nowego roku.

■ Wiosną 2000 światło dzienne ujrzeć powinien najnowszy tytuł osadzony w świecie Gwiezdnych Wojen - JEDI POWER BATTLES. Gra ma być fighterem, w którym wybieramy jednego z pięciu bohaterów (Qui Gon Jinn, Obi Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon i Adi Gallia) i przebijamy się przez hordy przeciwników w jednej z filmowych scenerii. Gra ma bazować na typowym arcade'owym modelu zręcznościówki, z efektowną grafiką, mnóstwem przeciwników, obdarzonymi różnymi cechami bohaterami oraz stosami power-upów i bonusów. Pamiętamy gry z serii Star Wars na SNES'a - to były fajne platformówki...

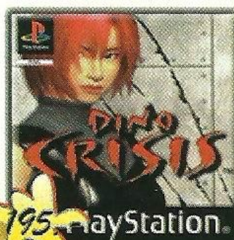
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA DETALICZNA I HURTOWA

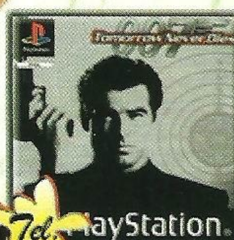
World Games

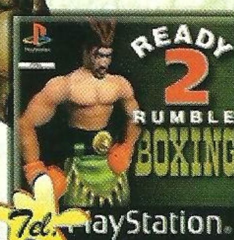
P.O. BOX 13 05-303 Mińsk Maz. 2
ul. Warszawska 60
05-300 Mińsk Mazowiecki

tel. 0-601-301-844 (od 10[00] do 20[00])
e-mail: wgames@polbox.com
www: free.polbox.pl/w/wgames

Posiadamy także bogaty wybór gier na konsole GAME BOY COLOR.









SONY PLAYSTATION

Army Man: Air Attack	195,-
Carmageddon 2	195,-
Crash Team Racing	195,-
Die Hard Trilogy 2	TEL.
Dune 2000	195,-
Formula One'99	195,-
Fighting Force 2	TEL.
G-Police 2	195,-
Grandia	195,-
ISS Evolution	TEL.
Konckout Kings 2000	195,-
Medal Of Honor	195,-
Mission Impossible	195,-
MTV Snowboarding	195,-
NBA Live 2000	195,-
Rainbow Six	195,-
Rayman 2	195,-
Spiderman	TEL.
Tomb Raider 4	195,-
Toy Story 2	195,-
Trasher	195,-
Test Drive 6	195,-
Twisted Metal 4	195,-
WCW Mayhem	195,-
Worms Armageddon	195,-
Vigilante 2: 2nd Offence	195,-
Quake 2	195,-
Xena Warrior Princess	195,-

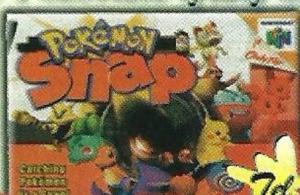
DREAMCAST

Air Force Delta	TEL.
Buggy Heat	249,-
Dynamite Cop	249,-
Fighting Force 2	TEL.
House of the Death 2	TEL.
Metropolis Racer	TEL.
Speed Devils	TEL.
Suzuki Alstare	TEL.
Ready 2 Rumble	249,-
Sonic Adventure	249,-
Sega Rally 2	249,-
Soul Calibur	249,-
Snow Surfers	TEL.
Trick Style	249,-
UEFA Striker	TEL.
Virtua Fighter 3tb	249,-
World Wide Soccer	249,-
Zombie Revenge	TEL.

NINTENDO 64

Armorines	TEL.
Duke Nukem: Zero Hour	259,-
Rayman 2	259,-
Turok 3: Rage Wars	259,-
Jet Force Gemini	259,-
Super Smash Bros.	259,-
Rainbow Six	259,-
FIFA 2000	259,-
Winback	TEL.

Pozostałe tytuły oraz nowości - TEL.



























/model 9002C/
Memory Card
GRATIS









PROWADZIMY RÓWNIEŻ SKUP ORAZ
SPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I KONSOL



Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen bez uprzedzenia

Urban Chaos

Początkowo URBAN CHAOS nazywany był najbardziej konsolową z gier przygotowywanych z myślą o PeCecie. Potem okazało się, że ma się też pojawić na PlayStation. Potem nagle okazało się, że Eidos nie jest taki znowu chętny do wydawania nowych gier na starego Soniaka. I teraz sytuacja jest niejako zawieszona. Na wypadek jednak, gdyby gra miała się pojawić - oto kilka słów o niej. Przepowiedziana przez Nostradamusa zagłada zbliża się (w grze mamy, podobnie jak w rzeczywistości jeszcze przez jakiś tydzień - koniec 1999 roku) i ludzie bardzo w to wierzą. W grze wcielamy się w jedną z dwóch postaci, które podejmują się różnych misji, mających nie dopuścić w całkowitym pogrążeniu się w chaosie miasta. Problem polega na tym, że eskalacja problemów następuje bardzo szybko i to, co zaczyna się jako niewinne wykonywanie obowiązków służbowych pani policjantki (np. aresztowanie wałęsającej się po parku prostytutki) szybko przeradza się w pełne napięcia pościgi i pogoń z czasem. Apokalipsa już!



Eternal Eyes

Nowy rpg, który początkowo miał nosić tytuł MAPPET MONSTERS (Sunsoft) został ostatnio przemianowany na ETERNAL EYES z nieznanych nam bliżej powodów. Autorem scenariusza do gry jest pan Kenji Terada, który może poszczycić się odegraniem tej samej roli przy pracach nad trzema pierwszymi częściami FINAL FANTASY. Póki co, premiera gry w Japonii została zapowiedziana na styczeń roku 2000. Cóż zatem możemy powiedzieć o samym produkcie?... Niewiele. W zasadzie to sądziłem, że sama wzmianka o scenarzyście wystarczy aby was zaciekawić.



Nowy 2D-stuff z Capcom

Mistrzowie dwóch wymiarów nie przestają nas zadziwiać


Jojo's Venture


Jojo's Venture


Jojo's Venture


Jojo's Venture


Giga Wing


SF III: 2nd Impact

JOJO'S VENTURE

Ta gra jest w dwóch wymiarach. Ta gra jest mordobiciem. I ta gra ma parę zaskakujących elementów. Po pierwsze - brak znanych postaci. Po drugie - nasi dzielni fighterzy mają swoje pomocne niby-duchy, które w razie potrzeby wyskakują z nich i odwalają mokrą robotę przy pomocy dewastujących combosów. Gra jest dosyć dziwna, ale bardzo udana. Przede wszystkim zachwyca animacja, która nie rwie nawet przy specjalnych atakach odpalanych przez przyjaciół głównych bohaterów (kiedy na ekranie w rezultacie znajdują się cztery postacie).
Najbardziej ambitnym jest jednak tryb przeznaczony dla jednego gracza pełen różnych mini-gierek oraz proponujący jakąś historyjkę, zrozumiałą zapewne dla amatorów komiksu o przygodach Jojo. W grze występuje około 20 postaci i każdy fan dwuwymiarowych bijatyk Capcomu znajdzie tu coś dla siebie. Niestety - na razie nie znamy daty premiery poza Japonią. PSX i DC.

GIGA WING

Chyba najmniej ambitny projekt Capcom, z drugiej jednak strony na pewno oczekiwany przez fanów staroszkolnej zabawy. Jest to scrollowany shooter, w którym kieruje się niewielkim stateczkiem. Możliwości DC na pewno pozwalają na więcej, ale jak ktoś lubi, to czemu nie?

MARVEL vs CAPCOM EX

Wbrew wcześniejszym zapowiedziom, Capcom zdecydowało się na wydanie MvC w wersji na PlayStation. Niestety, jest to wersja okrojona i nie występuje tu pełny tag-team jak ma to miejsce na DeCe. Zamiast tego druga postać wyskakuje na chwilę tylko po to aby pomóc w robieniu super comba, jak w X-MEN vs SF. Gra jest już dostępna w Japonii.

STREET FIGHTER 3 - 2nd Impact

Trzeci Street dostępny jest jedynie w wersji ekskluzywnej na Dreamcasta - Capcom tłumaczy to zbyt mocno pamięciożerną animacją postaci, która szczerze mówiąc prezentuje się fenomenalnie. Japońska prasa twierdzi jednak, że ALPHA 3 jest lepsza - być może dlatego, że konwersja gry na DC bazuje na wersji 1.2 (2nd Impact), a nie na granej obecnie w japońskich salonach 1.3 (Third Strike). Gra ukaże się też i w Europie - czekamy niecierpliwie!

Newsflash co tam słychać w wielkim świecie

■ Dopiero co odnotowaliśmy fakt pojawienia się pierwszej gry skate'owej do współpracy z którą zaprzągł się magazyn "Thrasher" a już pojawiły się informacje na temat sequela. Ktoś tu się chyba spodziewa sukcesu.

■ Równolegle pojawiły się plotki na temat Neversoftu i ich Tony'ego. O tym, że wersja tego skate'owego symulatorka ma być na N64 - wiemy; o tym, że ma być na DC - też. No więc podobno chłopcy z Neversoft pracują też nad TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 na PlayStation oraz PlayStation 2.

■ FRONT MISSION ALTERNATIVE 3, gra o której kiedyś napisaliśmy ze smutkiem w newsach (smutek brał się stąd, że nie spodziewaliśmy się aby pojawiła się w Stanach, nie mówiąc nawet o Europie) ma jednak trafić do Wuja Sama latem. Dobra wiadomość - nawet jeżeli nie dotrze do Europy (a raczej nie dotrze) to będzie ją można chociaż zaimportować.
A po zaimportowaniu - zrozumieć.

■ Szef działu produkcyjno-developerskiego Capcomu zdradził, że DINO CRISIS pojawi się na PlayStation latem roku 2000, zaś DINO CRISIS 3, już na PlayStation 2 zagości w roku 2001.

■ Pomimo naszych narastających wątpliwości MESSIAH, zapowiedziany na PSX-a w czasach tak odległych, że nawet o nich nie pamiętamy, ma jednak trafić na tę konsolkę. Pierwsze kroki zostały już poczynione, a team developerski jest jak najlepszej myśli. Przygotowane jest już dokładnie wszystko.
Teraz to jeszcze tylko kwestia zabrania się do roboty.
A ja wciąż jednak mam jakieś nieodparte uczucie, że się nie uda... Obym się mylił.

■ Kilka potwierdzonych newsów na temat gier przygotowywanych obecnie na PlayStation 2. Po pierwsze: ISS PRO, czyli najnowsza piłka nożna Konami - otóż ma ona być jednym z europejskich tzw "launch tittles", czyli gier wspomagających premierę systemu Sony. Także firma 3D REALMS ogłosiła, że na nowej konsoli pojawi się we własnej osobie Duke Nukem, a prace nad grą z Księciem na PS2 prowadzone są jednocześnie z sequelem TIME TO KILL na pierwszego PSX'a. Z kolei Infogrames po sukcesie PeCetowej gry OUTCAST (zresztą, między nami mówiąc, całkiem niezłej) błyskawicznie poinformowała świat, że trwają prace nad OUTCAST 2 jednocześnie na PS2 i PC. Ostatnią ciekawą informacją jest zapowiedź gry NAVY SEALS, którą opracowuje CodeMasters. Będzie to najprawdopodobniej gra zbliżona tematyką do RAINBOW SIX, czyli symulator oddziału komandosów.

■ Fani serialu "Simpsonowie" - cieszcie się, oto bowiem firma Fox Interactive zdecydowana jest ponownie (wcześniej Bart, Homer i inni hulali na Snesie) sprowadzić naszych ulubieńców na konsole. Stawiamy na PlayStation. Na przygodówkę.

DECE'EM
ORIGIN'ALNE INFO

■ 23 listopada był doskonałym dniem dla SOA. Właśnie wtedy firma poinformowała, iż sprzedaż DC przekroczyła punkt jednego miliona, tym samym wyprzedzając planowaną datę o sześć tygodni. Jeżeli takie porównania mają sens, to osiągnięcie identycznej liczby przez PSX w roku 95/96 wymagało 18 miesięcy. Według Sean McGowan, analityka z Gerard Klauer Mattison, sprzedaż "jednego miliona konsol w USA od dłuższego czasu jest uważana jako minimalny próg aby uważać konsolę za sukces i z reguły zajmuje to dłużej niż 90 dni." Co więcej, wskaźnik sprzedanego oprogramowania do hardware wynosi 3:1. Chris Gilbert z SOA powiedział między innymi: "Z chwilą przekroczenia punktu jednego miliona stało się jasne, że Sega Dreamcast przesunęła się z rynku graczy hardcore'owych na rynek masowy." I nie ma w tym raczej nic dziwnego, ponieważ DC odnosi kolejne sukcesy i wciąż ma dobrą prasę. Na przykład Time Digital uznał konsolę Segi za produkt roku '99. Jest to kolejny tytuł po Best Of What's New od Science Magazine, zdominowaniu najlepszych tytułów software w teście CBS Toy Test oraz rekomendacji Wall Street Journal - "Tegorocznych świąt Dreamcast jest jedyną konsolą "w mieście".

■ Zgodnie z przewidywaniami z poprzedniego miesiąca, okazało się, iż SOUL REAVER ukaże się na DC. Eidos oficjalnie potwierdził istnienie projektu, a ze źródeł nieoficjalnych wiadomo, że konwersja jest już prawie gotowa. Sama gra będzie się różnić od istniejących już wersji jedynie w dziale grafiki (tekstury w wysokiej rozdzielczości, efekty specjalne właściwe DC) i lepszej płynności - 60 fps, podobnie zresztą jak FIGHTING FORCE 2. Natomiast opcje i cała reszta pozostaną identyczne.





■ Tradycyjnie już ukazały się kolejne, nie potwierdzone zresztą wiadomości, dotyczące DVD i DC. Jeżeli wierzyć japońskiej prasie, to oficjalne dane na temat tego urządzenia zostaną zaprezentowane przez SOA już w marcu 2000. Co więcej, sama przystawka ponoć nie zostanie wydana z żadnymi grami i będzie umożliwiać jedynie odtwarzanie filmów. Najciekawsze jest jednak, iż cena urządzenia będzie najprawdopodobniej wynosić $50, co stanowi bardzo konkurencyjną ofertę. Niemniej jednak zdrowy rozsądek nakazuje wstrzymać się z emocjami do czasu oficjalnej wypowiedzi SOA.

■ TOMB RAIDER w wersji na DC nie był chyba nigdy brany pod uwagę, jakkolwiek konsola Segi otrzyma zupełnie nowy tytuł o bardzo zbliżonym klimacie. Octagon i Fireworks Entertainment pracują bowiem nad grą bazującą na serialu Relic Hunter, którego główna bohaterka - Tia Carrere (znana ze "Świata Wayne'a"), jest również poszukiwaczem przygód. Termin wydania przewidywany jest na jesień 2000.

■ Charles Bellfield, jeden z szefów SOA, oficjalnie potwierdził, iż ZIP Drive dla DC ukaże się w Stanach w przyszłym roku. Przystawka, będzie nieco się różnić od wersji japońskiej jakkolwiek z pewnością uatrakcyjni korzystanie z Internetu oraz pozwoli na ściąganie dodatków do gier.

■ Jeżeli wierzyć ostatnim wiadomościom to STUNT GP, produkcja Team 17 i Hasbro nie ukaże się w Stanach, jakkolwiek panowie nie mają nic przeciwko wersjom europejskiej i azjatyckiej. Midway ujawnił natomiast konkretne szczegóły dotyczące ich ostatniej produkcji z serii SAN FRANCISCO RUSH, zatytułowanej RUSH 2049. Gra ukaże się dopiero we wrześniu '00, a wersja DC otrzyma sporo dodatkowych bonusów, włączając modyfikowanie tras, ukryte pojazdy, lepszą grafikę i oczywiście 60 fps. Tymczasem Acclaim pracuje nad kolejną konwersją na DC. Tym razem będzie to racer zatytułowany JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000. Pisząc o konwersjach należy dodać, iż także Rockstar potwierdził GRAND THEFT AUTO 2. Gra docelowo planowana jest na kwiecień '00.

■ Z każdym miesiącem pojawiają się kolejne wieści dotyczące wersji DOA 2 na DC. Tym razem panowie z Tecmo byli bardziej rozmowni, podając sporo nowych ciekawostek. Tak więc gra ukaże się w Stanach już w grudniu '99 jakkolwiek w wersji arcade. Natomiast premiera DC jest planowana na luty '00 i będzie to, jak już wcześniej zapowiadano, exclusive, podczas gdy w Japonii ukaże się ona w okolicach marca. Rzecznik Tecmo pytany czy gra ukaże się wyłącznie na DC również w Japonii nie był obecnie w stanie udzielić takiej informacji. Za konwersję odpowiedzialni są oczywiście programiści z Team Ninja. Jest ona (konwersja, nie Team Ninja) obecnie gotowa w 60% i nie będzie niczym się różnić od wersji arcade. Sega i Tecmo już połączyły siły aby przygotować promocję tytułu w USA.

■ Dobra wiadomość dla fanów serii RE. Tak jak Japończycy, a w przeciwieństwie do graczy za wielką wodą dostaniemy RESIDENT EVIL 2 PLUS. Nasz termin przewidziany jest co prawda dopiero na wiosnę, jakkolwiek wiemy, iż japońska edycja zawiera trzy płyty: rozszerzoną wersję RE2, ścieżkę dźwiękową oraz demo RE:CV. Czy taki sam zestaw ukaże się również w Europie, przekonamy się już niebawem. Wydawcą będzie Virgin Interactive.

TechnoMage

Niemiecki developer Sunflowers (Niemiecki? A co Niemcy wiedzą o robieniu gier na konsole?; Sunflowers - a co to za lamerska nazwa?) właśnie pichci kolejną strawę dla smakoszy rpg-ów. 8 różnych światów, 20 różnych stylów graficznych (e? czy to znaczy - kubizm, impresjonizm i np. popart?) i 50 leveli. 50 leveli w rpgu? Od kiedy w rpgu się gra na levele? Jesteśmy sceptyczni. **PSX.**









Battlezone 64

Ten ambitny tytuł powoli, ale systematycznie zbliża się w kierunku dużego N. Być może graficzna strona nie powoduje skurczów ani nerwowego chichotu, ale też nie można załamywać rąk. Strategia, symulator i shooterek po trosze... BATTLEZONE 64 ma wszystko czego poszukująca nowych, smakowitych kąsków dusza ambitnego gracza może zapragnąć. Albo i nie. Zobaczymy. **N64.**









DECE'EM

ORIGIN'ALNE INFO

■ Po amerykańskich dodatkach do SONIC ADVENTURE przyszła kolej na europejskie. Dzięki umowie zawartej pomiędzy SOE i Reebok gracze z (prawie) całej Europy mogą zmierzyć się w European Sonic Speed Challenge. Dodatek pozyskany z Internetu zmienia trasę Emerald Coast, a dodatkowo w jak najkrótszym czasie trzeba znaleźć pięć par butów Reebok DMX, które Dr Robotnik ukradł Sonic'owi. Najlepsze czasy wędrują oczywiście na odpowiednie WWW, a wygrać można sporo, w tym rzeczy Reebok'a za kwotę 1000 funtów.

■ Być może popularność futbolu amerykańskiego na naszym kontynencie wzrosła od ostatniego czasu. Jaka by nie była przyczyna, NFL 2000 zostanie wydany w Europie najpóźniej w okolicach wiosny.

■ Japoński developer Genki powoli zaczyna zbierać punkty. Po konwersji VF3:TB, panowie wydali TOKYO HIGHWAY CHALLENGE, w planach maja kolejny tytuł na DC, a tymczasem uraczyli nas jeszcze jedną konwersją arcade na zlecenie. Mowa oczywiście o VIRTUA STRIKER 2 Segi. Trzeba przyznać, że chyba im się udało, skoro Famitsu dało grze ocenę 33/40, co plasuje ją automatycznie w kategorii "Gold". Wersja konsolowa zawiera właściwy tylko DC tryb International Cup oraz inne dodatki których nie ma automat. Jak wygląda ta arkadowa piłka Europejczycy będą mogli się przekonać już 23 stycznia. Pisząc o ocenach Famitsu warto jeszcze wspomnieć o: BANGAIOH (shooter od Treasure) - 27/40, STAR GLADIATOR 2 (3D fighter, Capcom) - 31 / 40 i wreszcie VIRTUAL ON: OT (mech fighter, Sega) - 39 / 40.





■ TONY HAWK PRO SKATER prawdopodobnie pojawi się w wersji na DC. Pierwsi na trop wpadli panowie z oficjalnego DC maga w UK. Oficjalnie co prawda nic nie zostało wyjaśnione, ale źródło bliskie projektu wyraźnie twierdzi, iż gra zostanie wkrótce potwierdzona.

■ Dobrą wiadomością dla mieszkańców starego kontynentu jest przystąpienie Code Masters do obozu DC. W krótkiej notce prasowej Nick Wheelwright, szef firmy wyraził uznanie dla Segi i stwierdził, iż "mistrzowie kodu" planują kilka porządnych pozycji na DC, które będą najprawdopodobniej wykorzystywać możliwości online.

■ Sega Private Show 1999 Winter to nazwa kolejnej, cyklicznej imprezy, na której są prezentowane ostatnie produkcje arcade koncernu. Oprócz tytułów, o których mogliście przeczytać w relacji z ENADA'99, zaprezentowano także: VIRTUA NBA, kolejną koszykówkę z aktualnymi danymi ligi zawodowej; 18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER, tytuł który stanowi kontynuację tematu symulacji samochodowych prezentowanych przez CRAZY TAXI czy EMERGENCY CALL AMBULANCE. Tym razem wcielamy się w postać Earl'a, rasowego kierowcy tira, który szefuje na bezdrożach Ameryki. Wersja automatowa wyposażona jest w kierownicę o średnicy 48cm i inne gadżety, które dodają jej realizmu. Ostatnią pozycję stanowi zestaw mini gier FIRE CHANNEL MARS TV.

Newsflash

co tam słychać w wielkim świecie

■ Na MTV pojawił się nowy animowany serial młodzieżowy. Opowiada o losach kilkorga przyjaciół ubiorem podpadających pod kategorię: skate. Serial ma dosyć ciekawą animację, zabawnych bohaterów i... Nieważne co. Wróćmy do bohaterów. Jeden z nich ma manierę wtrącania do swoich wypowiedzi wątków gier video. Np. po założeniu się z dwoma koleżankami, że uda mu się jako pierwszemu dotrzeć na plażę mówi: "I am gonna do you Eddie Gordo style!". Całkiem ciekawie jest słyszeć takie teksty w filmie o młodzieży. Muszę też jednak przyznać, że teksty z gier są wtrącane czasami jakby na siłę... A może po prostu trzeba się do nich trochę przyzwyczaić. Poza tym oczywiście elementy te brane są z mainstreamu – są nawiązania do TEKKENA 3 i FFVII, ale ani słowa o np. KESSENIE czy LUNARZE. Podsumowując – jeżeli macie możliwość to oglądajcie sobie ten serial, jest nawet całkiem zabawny (choć bardzo amerykański) i wyławiajcie te perełki na temat gier. A poza tym dobrze jest wiedzieć, że gry video wciskają swoje macki wszędzie. Mówię wam – jeszcze przyjdzie dzień, kiedy Hubert Urbański z miną pokerzysty powie: "A więc jesteś pewny, że głównym bohaterem METAL GEAR SOLID był Vulcan Raven? Pamiętaj – masz jeszcze możliwość zatelefonowania do przyjaciela".



■ RIDGE RACER 64 na Nintendo 64 będzie mieć możliwość gry we 4 osoby jednocześnie. W firmowaną przez Namco grę będziemy mogli zagrać prawdopodobnie na przełomie lutego i marca. O ile nic się nie opóźni.

■ Technologia NUON, o której pisaliśmy trochę przy różnych okazjach wreszcie nabrała realnych kształtów. A przynajmniej na tyle realnych, że nazwane zostało wreszcie urządzenie, w którym znajdzie ona zastosowanie. To nowy player DVD firmy Samsung. A konkretnie seria usprawnionych playerów DVD wyceniona na 499$. Zastosowana w niej technologia NUON ma umożliwić zaawansowane opcje interakcji oraz zapewnić lepszą jakość obrazu i dźwięku. Odtwarzane na usprawnionym czytniku płyty DVD mają prezentować się znacznie bardziej okazale niż te same płyty na zwykłych playerach DVD.



■ SAMURAI SHODOWN: WARRIOR'S RAGE to najnowszy fighter 3D firmowany przez SNK. Według wstępnych raportów z Japonii gra jest o wiele lepsza niż FATAL FURY 3D - po pierwsze działa w wysokiej rozdzielczości i 60 fps'ach, a po drugie jest zwyczajnie lepsza.

CZĘSTOCHOWA

ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
(Ponad 250 tytułów)

NINTENDO 64
(wszystkie tytuły)

GAMEBOY

SEGA SATURN

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

Przyjmujemy gry w rozliczeniu!
Możliwość zamiany konsoli!

-SYSTEM SC-
al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 45 ZŁ

NINTENDO 64
PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

DREAMCAST
WSZYSTKIE TYTUŁY

GAME BOY
COLOR, POCKET, GRY

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - SOBOTA 11 - 18
GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.
ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Autoryzowany dystrybutor PlayStation



Dom Handlowy Jubilat, 3 piętro
Al. Krasińskiego 1/3
31-111 Kraków

tel/fax (012) 422-30-33 w. 346
tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

Sprzedaż konsol Sony PlayStation,
gier oraz akcesorii - również hurtowo!

Sprzedaż wysyłkowa!

Jeśli chcesz złożyć zamówienie,
jeśli masz pytanie - nie bój się, ZADZWOŃ!

Gry dla PlayStation



Doskonałe gry w super cenie
Platynowa seria



ponad 400 innych tytułów w naszej ofercie DZWOŃ

SUPER OFERTA !!!



PSX z Dual Shock'iem
+ super gra
+ niespodzianka
= 599 zł

Przy zakupie wysyłkowym
PRZESYŁKA GRATIS !!!
DZWOŃ

Karta pamięci



Pad DualShock



DECE'EM
ORIGIN'ALNE INFO

■ "Sprawimy, że Dreamcast przetrwa, nawet gdyby Capcom sam musiał to zrobić." Tak w skrócie można podsumować treść wywiadu jaki udzielił Funami Noriyuki, jeden z legendarnych programistów firmy, cytując jednocześnie swego kolegę pana Okamoto, odpowiedzialnego za serię RE. Mimo, że sytuacja wcale nie jest aż tak dramatyczna, dobrze wiedzieć iż Capcom jest szczerze zaangażowany w pisanie gier na DC i zamierza utrzymać dotychczasowe tempo. Pan Noriyuki wyjawił, iż we wczesnych fazach produkcji są trzy lub nawet cztery nowe tytuły z gatunku bijatyk i jedna gra logiczna, a w przeciągu kolejnych sześciu miesięcy developer uraczy japońskich graczy przynajmniej sześcioma tytułami. Potwierdzono także prace nad zupełnie nowym rpg dla DC. Pozostając przy firmie warto nadmienić, iż do końca roku fiskalnego, którym jest marzec '00, firma planuje wypuścić do sprzedaży 700 tyś. kopii RE: CODE VERONICA. Przypomnijmy, iż premiera japońska zaplanowana jest na 3 stycznia, a amerykańska (i najprawdopodobniej także europejska) na marzec '00.

■ W świetle ostatnich wiadomości wydawało okazać się, że dzieło Yu Suzuki zostało znów przesunięte o kolejny miesiąc i japońska premiera "pierwszego rozdziału" SHEN MUE przypadnie na kwiecień 2000. Nic z tego. Sega chyba specjalnie zastosowała wybieg, który zwrócił jeszcze większą uwagę graczy i mediów. Teraz oficjalnie wiadomo, iż gra zadebiutuje w Japonii 29 grudnia, zamykając tym samym całkiem udany rok dla błękitnych. Tymczasem planowany efekt SHEN MUE zaczyna powoli dawać o sobie znać. W dzień po ogłoszeniu akcje Segi zaczęły wyraźnie zwyżkować, a analitycy z Towa Securities Co. stwierdzili: "SHEN MUE jest dla Segi tym, czym Zelda dla Nintendo." Akcje koncernu są teraz oceniane jako wysoce pożądana inwestycja. Jednocześnie okazało się, iż sprzedaż SM: Chapter Yokosuka planowana jest na około milion kopii, jako że liczba Dreamcast'ów w Japonii przekroczyła obecnie próg 1,6 mln. konsol. W dzień premiery dostępne będą dwie edycje gry. Zwyczajna oraz limitowana - droższa o 1000 jenów, która dodatkowo będzie zawierać CD z remiksowanymi utworami z gry.

■ Ciekawostką minionego miesiąca było zamieszanie jakie wywołał pewien serwis internetowy, podając jakoby Sega zamierzała wycofać się z rynku hardware, a co za tym idzie DC miał być ostatnią konsolą firmy. Wiadomość rozniosła się lotem błyskawicy, jakkolwiek wkrótce okazało się, iż była ona wynikiem błędnego tłumaczenia wypowiedzi jednego z japońskich szefów Segi, prezesa CSK Isao Okawy. Sprawa została wkrótce wyjaśniona, a owa wypowiedź dotyczyła najbliższej strategii firmy, która stawia na Internet jako ważny obszar działalności. Wspomniany wcześniej Okawa San stwierdził, iż przyszłością jest sieć globalna, a nie hardware, co Sega ma zamiar wykorzystać, biorąc pod uwagę fakt, iż żaden z konkurentów nie oferuje gotowego dostępu do Internetu, ani nie podał publicznie swoich planów względem tego medium. W trakcie konferencji zaprezentowano także ZIP Drive, kamerę oraz urządzenie pozwalające łączenie Dreamcastów w sieć.

■ Swego czasu wiele osób zadawało sobie pytanie czy Sega będzie wydawać gry także na inne konsole i wreszcie po długim czasie okazało się, że tak. W ramach ograniczania kosztów i pozyskiwania nowych środków dla Dreamcast'a, developer będzie pisał na Game Boy'a, Wonder Swan'a i Neo Geo Pocket. Jednocześnie SOJ potwierdziła, iż nie istnieje absolutnie żadne możliwość pisania gier na inne konsole (poza DC i tymi wymienionymi powyżej oczywiście).

■ Asmik Ace ma zamiar rozszerzyć bibliotekę survival horrorów na DC o własną pozycję, zatytułowaną THE RING. Bazuje ona na filmie i noweli o tym samym tytule. Akcja gry ma miejsce w laboratorium, gdzie w tajemniczych okolicznościach ginie zespół osób prowadzących badania nad programem komputerowym. Główną bohaterką jest narzeczona jednego ze zmarłych naukowców, która na własną rękę będzie chciała rozwiązać tajemnicę.

Kamurai

"Nadejście Boga". Całkiem ciekawy tytuł jak na rpg-a. Gra ta, przygotowywana właśnie przez nie słynące ze specjalnie ciekawych rpg-ów Namco, ma od jakiegoś czasu dosyć dobrą prasę. Spróbujemy więc przyłączyć się do korowodu zaciekawionych najnowszą produkcją, niestrudzonych ludzi z Namco. Gra opowiada o losach dwóch bohaterów - boga imieniem Fushi oraz człowieka imieniem Kagato. Akcja gry ma przenosić się pomiędzy niebiosami, gdzie urzęduje Fushi a ziemskim też padołem, po którym stąpa Kagato. Akcja ma splatać się i przenosić od jednego protagonisty do drugiego. Świat gry ma zostać przedstawiony w pełnym 3D, zaś postacie mają być wyposażone w zaledwie dwa wymiary. Scenariusz napisał Kenji Takada (płodny gość albo szuka kasy - rzućcie okiem na poprzednie strony i grę ETERNAL EYES), a projektantem postaci jest Haruhito Mikimoto (anime "Macross").










Newsflash
co tam słychać w wielkim świecie

■ Konwersja gry GAUNTLET LEGENDS na PlayStation została reanimowana. Pod nóż poszedł tryb dla 4 graczy, zamiast tego będzie można grać jedynie we 2 osoby. Oprócz tego w drodze jest też konwersja na Dreamcasta. Na dowód prezentujemy screenik z wersji na PSX'a...

■ Plotką miesiąca jest możliwość istnienia projektu VIRTUA FIGHTER 4. Według nieoficjalnych źródeł Yu Suzuki napomknął w wywiadzie dla prasy japońskiej, iż jego zespół pracuje obecnie nad nowym arcade fighter'em, który ma "4" w tytule. Również to samo źródło informuje, że mistrz zamierza wykorzystać sporo nowych trików jakie opanował przy tworzeniu SHEN MUE. W dalszym ciągu nie wiadomo czy nowy VueF ukaże się, zgodnie z tradycją, na kolejnej płycie Model czy też będzie to Naomi.

■ Militarystów i fanów historii współczesnej z pewnością ucieszy ostatnia produkcja Ascii zatytułowana PANZER FRONT. Jest to symulator czołgu, a akcja ma miejsce podczas drugiej wojny światowej. Co ciekawe, bazuje ona głównie na faktach. Do wyboru będzie 28 plansz i 50 czołgów, a na ekranie będzie pojawiać się jednocześnie do 6 przeciwników. Gra ukaże się w Japonii 22 grudnia na PSX i Dreamcasta.

■ Zapowiadająca się bardzo ciekawie gra przygodowa na PlayStation FEAR FACTOR zmieniła tytuł na FEAR EFFECT i - według słów programistów - jest już prawie ukończona. Przypomnijmy, że ciekawa w tej zbliżonej do Residenta przygodówce jest przede wszystkim grafika - otóż tła będą... filmami. Dzięki temu nie będzie zbyt wielu statycznych screenów.

■ Zapowiadająca się bardzo interesująco strzelanina na PSX'a **SPACE DEBRIS** zaczyna przybierać końcowe formy. Gracz wcieli się w postać Jamesa Bryanta, pilota pracującego dla Federacji Ziemskiej. Pięć różnych statków i sześć rodzajów misji, a także świetna grafika i dźwięk w systemie Dolby Surround - to wszystko już w marcu. Producentem gry jest firma Rage Software (EXPENDABLE).

■ Fuji pracuje nad nową wersją TV, która będzie miała wbudowanego DeCeka. Hybryda ukaże się tylko w Kraju Kwitnącej Wiśni.









TXT: BANAN & GULASH

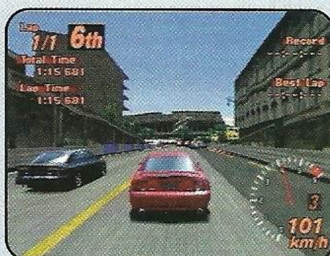
PSX w roku 2000

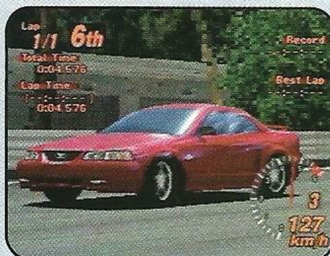
NADCHODZI KONIEC ROKU. POWOLI ZACHODZI TEŻ SŁONECZKO Z NAPISEM PSX. NIEWĄTPLIWIE BĘDZIEMY ŚWIADKAMI POJAWIENIA SIĘ JESZCZE NIEJEDNEJ CIEKAWEJ POZYCJI NA TĘ KONSOLKĘ, ALE RACZEJ NIE MA SIĘ CO ŁUDZIĆ, ŻE BĘDZIE JAK ZA DAWNYCH, DOBRYCH CZASÓW.

DLATEGO, ABY POPRAWIĆ WAM NIECO NASTROJE I TCHNĄĆ W MŁODE SERCA NIECO OTUCHY PREZENTUJEMY LISTĘ 16 NAJBARDZIEJ OBIECUJĄCYCH WEDŁUG NAS GIER - PRAWDZIWYCH SUPERPRODUKCJI - KTÓRE POJAWIĄ SIĘ JESZCZE NA PSX-A W PIERWSZEJ POŁOWIE ROKU 2000. A NA KONIEC KILKA INNYCH TYTUŁÓW, WRAZ Z UZASADNIENIEM DLACZEGO SĄ/NIE SĄ GODNE WASZEJ UWAGI...

Gran Turismo 2

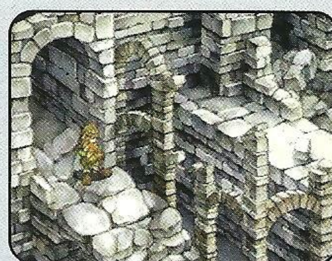
Co to: Nieprawdopodobnie rozbudowane wyścigi samochodowe - ponad 400 rzeczywistych modeli samochodów i fantastyczny system jazdy.
Kto to: Polyphony Digital Inc
Dlaczego: Bez przesady - czy istnieje choć jeden posiadacz PSX'a, który nie ostrzy sobie zębów na tę grę? W tym megaracerze będzie wszystko, począwszy od gigantycznej liczby wozów, tras, trybów części i możliwości tunningowania, aż po dwa modele jazdy w jednej grze - uliczny i terenowy. Będą też licencjonowane utwory muzyczne rzeczywistych zespołów... Słowem - nadchodzi król wszystkich racerów, o jakim inne konsole mogą tylko pomarzyć.
Kiedy: NTSC - 28 grudnia, PAL - najwcześniej 28 stycznia





Saga Frontier 2

Co to: Wskrzeszenie gry, której pierwsze wcielenie było totalną klapą. Dwie postacie do wyboru - dwa główne questy, z których każdy rozbija się na pomniejsze zadania do wykonania. Motyw przenoszenia akcji w czasie, ale nie na zasadzie wehikułu. Po prostu fabuła obejmuje różne okresy historyczne i pokazuje różne epizody z życia bohaterów.
Kto to: Squaresoft
Dlaczego: Square pokazało, że potrafi powrócić z klasą. Zatrudnienie artystów grafików, którzy stworzyli piękne, ręcznie malowane tła, zaludnili je postaciami przywodzącymi na myśl te z doskonałego FF TACTICS i dodali sprawdzony i jedyny dobry aspekt poprzedniej części - naprawdę rozbudowany system walki... Same plusy.
Kiedy: Styczeń/Luty 2000





Vagrant Story

Co to: Dosyć zaskakujący projekt Hironobu Sakaguchiego - jednego z tytanów stojących za serią FF. Tutaj jednak proponuje grę akcji, z elementami walki rodem z PARASITE EVE. Tylko, że przy użyciu bardziej tradycyjnych broni - akcja toczy się gdzieś tak w Średniowieczu.
Kto to: Squaresoft
Dlaczego: Bo niewielu twórców, za wyjątkiem Square, decyduje się na przygotowywanie ciekawych i ambitnych produkcji na PSX-a. I dlatego, że doświadczenie pana Sakaguchi mówi samo za siebie. No i oczywiście dlatego, że graliśmy w VAGRANT STORY na TGS-ie i bardzo przypadł nam do gustu system walki, możliwość interakcji z otoczeniem (w czasie jej trwania) oraz ciekawe realia.
Kiedy: pierwszy-drugi kwartał





DewPrism

Co to: Nieformalna kontynuacja bardzo udanych przygód niesfornego samuraja Musashiego. Nieformalna, bo postacie są zupełnie nowe; ale nawiązania w postaci podobnej, choć bardziej dopracowanej szaty graficznej i podobnego, poważno-zabawnego podejścia są jak najbardziej zauważalne.
Kto to: Squaresoft
Dlaczego: Porównywany do ZELDY 64, BRAVE FENCER był bardzo ciekawą grą z mnóstwem oryginalnych postaci (w tym - homoseksualisty Shanky'ego). I zapowiada się, że jego mangowo-dojrzały klimat oraz balansowanie na krawędzi zręcznościówki, RPG-a i dobrej przygodówki skusiło wielu graczy. Księżniczka Mint i młodzian Rue sami wytłumaczą wam dlaczego.
Kiedy: pierwszy kwartał 2000





Parasite Eve 2

Co to: Mocna, dojrzała i okraszona najbardziej ambitnymi przez długi czas animacjami gra, w dodatku horror, doczekuje się sequela. Mielibyśmy odpuścić?
Kto to: Squaresoft
Dlaczego: Każdy z nas pamięta te wspaniałe filmy - katastrofa w Carnegie Hall, metamorfoza szczura, czy postać mitochondrycznej Ewy... Przekonaliśmy się, że tej klasy widowiska nie zabraknie też i w PEII. Poza tym Square zadbało aby co ciekawsze elementy z poprzedniej części zostały wzbogacone. I tak, sposób prowadzenia walk jest teraz jeszcze bardziej urzęcznościowiony, ale nie pozbawiony elementów strategii i punktowania słabych stron przeciwnika, będą też autonomicznie zachowujący się podczas walk towarzysze... I mitochondrie.
Kiedy: Pierwszy kwartał 2000





N-Gen Racing

Co to: Szybkie i efektowne wyścigi samolotów odrzutowych, bardzo możliwe, że z lekkim dodatkiem broni.
Kto to: Curly Monsters
Dlaczego: Bo grę tę opracowywuje zespół, którego współtwórcami jest także kilku chłopaków pracujących wcześniej przy WIPEOUT 2097 i WIP3OUT. Po odejściu z Psygnosis założyli własną firmę i dopiero teraz mają pokazać na co ich stać. Spodziewamy się najlepszej możliwej jakości graficznej, olbrzymiej szybkości, czułego i doskonale wyważonego sterowania. I być może licencjonowanej muzyki. Autorom chwała też za to, że próbują zrobić coś w miarę świeżego - a nie w kółko walkować futuracery.
Kiedy: Marzec/Kwiecień 2000





Vandal Hearts 2




Co to: Sequel klasycznej pozycji Konami - mutacji gatunku rpg-ów, w kierunku rozgrywki bardziej strategicznej. To śladem pierwszego VH ruszył m.in. doskonały FF TACTICS. A teraz nadchodzi część druga. Większa, lepsza i... bardziej zła!
Kto to: Konami
Dlaczego: Jak rpg-i, to w kółko takie same. A VH2 będzie inny. Oprócz starannej (nie rewelacyjnej, ale starannej) grafiki oferuje bardzo strategiczne podejście do tematu walki w realiach fantasy. Teoretycznie - gra turowa, ale wszystkie zaplanowane ruchy odbywają się później w trybie rzeczywistym i wszyscy ruszają się naraz. Umiejętność przewidywania przyszłości wskazana. Sporo tabelek i statystyk...
Kiedy: Styczeń 2000

Chase The Express




Co to: Przygodówka zbliżona do Residenta i MGS'a, w której gracz wciela się w postać samotnego komandosa walczącego ze złem wszelakim.
Kto to: Sony SCEi
Dlaczego: Przede wszystkim z uwagi na fakt, że na PlayStation nie będzie już nowego "chodzonego" Residenta, a ta właśnie gra ma być kwintesencją pomysłów zawartych w tej serii. Choć przeciwnikami gracza zamiast zombiaków będą terroryści, nie powinno to w niczym przeszkadzać. Jest to duża, multimilionowa produkcja Sony Japan; spodziewamy się świetnej, prerenderowanej grafiki (jak w RE), mnóstwa zręcznościowych przerywników oraz animowanych wstawek filmowych o wysokiej jakości.
Kiedy: Marzec/Kwiecień 2000

Koudelka




Co to: Wywołujące absolutnie maniakalne reakcje w Japonii zjawisko. Już to jest ciekawe samo w sobie. A tak poza tym - rpg-owy horror tworzony przez byłych pracowników Square...
Kto to: SNK
Dlaczego: Na pewno nie z powodu tytułu. Ale za to jest wielka, opuszczona posiadłość, klimat gotyckiego horroru, strategiczne podejście do tematu walk, trzy osoby w zespole...
Tak naprawdę to na tę grę należy zwrócić uwagę, bo nosi ona znamiona wszystkich większych i obliczonych na hity tytułów. Bardzo staranne animacje, ładne postacie, dużo zamieszania w mediach, klimat tajemniczego "zła" i... eks-Squaremani. Na TGS-ie poświęcone jej stoisko było najbardziej oblegane ze wszystkich...
Kiedy: drugi kwartał 2000

Valkyrie Profile



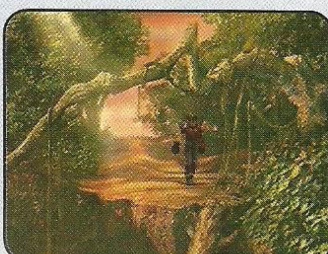
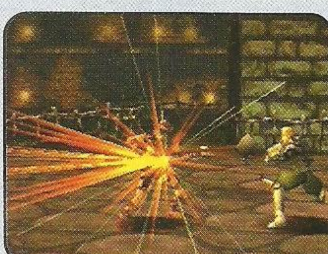

Co to: Rpg w ślicznym 2D. Najbardziej chyba kontrowersyjna z przedstawianych tu gier. Ale jakoś w nią wierzę. Ma w sobie to coś...
Kto to: Enix
Dlaczego: Bo zdecydowaliśmy, że na naszej liście nie ma jeszcze rpg-a, więc...
No tak. Może i jest ich tu na pęczki, ale to nie nasza wina, że producenci innych gatunków tak się słabo starają. A Enixowy tytuł prezentuje się na pewno nie gorzej niż inne prezentowane tu pozycje, ma własny, charakterystyczny dość styl oraz jest hybrydą monster breedera i rpg-a. Najciekawsze jest jednak to, że do walki po naszej stronie nie będziemy odchowywać jakichś potworków, tylko ludzi. Cel gry - walka z bogami przy pomocy legionów zbieranych dusz. Ciekawe...
Kiedy: nie wiadomo.

Resident Evil Gun Survivor




Co to: Połączenie strzelaniny na pistolet z grą przygodową w tak kochanym przez użytkowników PlayStation klimacie horroru Resident Evil.
Kto to: Capcom
Dlaczego: Po pierwsze - bo to nowy Resident, niestety już ostatni na PlayStation. Za kilka godzin nowych przygód w opanowanym przez zombiaki mieście większość graczy da się posiekać. Po drugie - bo to przełomowa gra, mogąca zrewolucjonizować gatunek. Po raz pierwszy w shooterze na pistolet gracz ma swobodę ruchów, a środowisko gry nie jest prerenderowane, a liczone w czasie rzeczywistym. Jeśli to będzie dobra gra, możemy się spodziewać naśladowców.
Kiedy: NTSC marzec, PAL - ho ho ho...

Legend of Dragoon

Co to: Wysokobudżetowa superprodukcja. Kilka lat prac, setki ludzi i miliony dolarów zaangażowane w jej powstawanie. Efekt - cztery płyty...
Kto to: Sony SCEI
Dlaczego: Złośliwi twierdzą, że jest to łabędzi śpiew Sony, przynajmniej w kontekście PlayStation. I być może jest to taki prezent na otarcie łez dla użytkowników szybko starzejącej się platformy. Ale poza tym jest to również epicka opowieść o losach młodego chłopaka imieniem Dart i jego kompanii. Są tradycyjne, mocno zakorzenione w świecie fantasy realia i... bardzo podobny do tego z FFVIII system walki. Czy taka mikstura może wypalić? Czy Sony udało się postawić godny pomnik PSX-owi? Przekonacie się...
Kiedy: ...w roku 2000

Medievil 2

Co to: Kontynuacja MEDIEVILA. Czy mam mówić dalej?...
Kto to: Sony Europe
Dlaczego: Każdy kto widział pierwszego "Batmana" z Nicholsonem czy "Nightmare Before Christmas" z kukiełkami, wie o kim mówię. Pan Tim Burton, reżyser obydwu powyższych tytułów to mistrz współczesnej groteski.
A MEDIEVIL - czerpiąc z jego klimatów garściami, to symbol groteski w grach video.
Nawet pomimo, że druga część MEDIEVILA w każdym calu przypomina swoją poprzedniczkę, to jednak nie ma co kręcić nosem. Tamta gra wyprzedziła wiele sobie współczesnych produkcji o lata świetlne. A teraz, z nowymi broniami, lokacjami itd., może być, w najgorszym przypadku, "jedynie" na czasie.
Kiedy: wiosna 2000





Dragon Valor

Co to: Action-RPG prosto od ludzi, których wszyscy posiadacze PSX'a kochają za dwie serie - TEKKEN i RIDGE RACER. Wielkie miecze, jeszcze większe smoki i koleś z półmetrowej długości białymi włosami stojącymi do góry.
Kto to: Namco oczywiście.
Dlaczego: Obok DEWPRISM jest to druga gra z gatunku Action-RPG, która załapała się na naszą listę. Podoba nam się grafika, wygląd postaci i całego świata, a także idea gry. Nie wspominając o fajnym, nieturowym w końcu modelu walki. Jest to także jedna z ostatnich gier Namco na pierwsze PlayStation (a w każdym razie jedna z ostatnich "dużych" gier na PSX'a). Oby firma rozstała się z szarą maszynką w taki sposób, w jaki zaczęła z nią swoją przygodę...
Kiedy: Styczeń/luty 2000

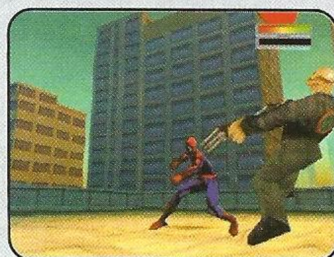




Spider Man

Co to: Trójwymiarowe przygody człowieka-pająka w wielkim mieście. Oprócz tego, że fajny bohater, to jeszcze fajnie to wszystko wygląda.
Kto To: Neversoft
Dlaczego: Już w przypadku APOCALYPSE było widać, że Neversoft powoli dąży do światowej czołówki producentów gier. Potwierdzili to świetnym TONY HAWK'S SKATEBOARDING.
Teraz nadszedł czas na prawdziwe wyzwanie; licencja na wykorzystanie Spidera musi kosztować tak wielką sumę pieniędzy, że jeśli chłopakom coś nie wyjdzie i gra będzie kiepska, najprawdopodobniej wrócą do domów w skarpetkach. Graliśmy w bardzo wczesną wersję i - na szczęście dla wszystkich - zapowiada się fantastyczna gra.
Kiedy: Maj/Czerwiec 2000

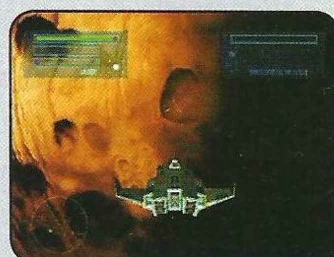




Colony Wars: Red Sun

Co to: Trzecia część znakomitej, zrealizowanej z epickim rozmachem serii kosmicznych strzelanin.
Kto to: Psygnosis
Dlaczego: Choć czas świetności space-shooterów przeminął wraz z serią Wing Commander, to przecież nie samymi rpg'ami człowiek żyje. Dwa poprzednie tytuły z serii COLONY WARS pokazywały, że kosmiczne strzelaniny mogą też istnieć na konsoli. Bogaty scenariusz, wiele ścieżek i kilka zakończeń - to wszystko w połączeniu ze świetną grafiką w wysokiej rozdzielczości, doskonałym sterowaniem i misjami rozgrywającymi się zarówno w kosmosie, jak i nad powierzchnią planet powinno dać świetny produkt. Oczywiście, jeżeli tylko nic złego się nie wydarzy.
Kiedy: Kwiecień/Maj 2000





NIE "CZY" TYLKO "KIEDY"...

Być może na naszej liście powinny znaleźć się jeszcze inne tytuły. Problem w tym, że nic o nich jeszcze nie wiemy poza tym, że kiedyś tam będą. Oto one:

TIME CRISIS ALPHA: nowy shooter na pistolet znajdujący się w produkcji na PlayStation. Firmuje go oczywiście Namco, a nazwa tej firmy jest jedną z gwarancji sukcesu. Na razie nic więcej nie wiadomo. FINAL FANTASY IX: Square nieoficjalnie potwierdziło, że dziewiąty Final ukaże się jeszcze na pierwszego szaraka. Szczegóły mamy poznać mniej więcej w połowie stycznia. STAR WARS - EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES: to może być coś, ale równie dobrze może być wielką, parującą... Taa. Jakoś kilka ostatnich gier Lucasarts nie okazało się zbyt ciekawych. Niemniej jednak trzymamy za chłopaków kciuki - JEDI POWER BATTLES ma być w 100 procentach grą akcji. SYPHON FILTER 2: wiemy, że Gabe Logan niedługo ponownie wkroczy do akcji. To jednocześnie wyczerpuje temat. KAMURAI: Namco pracuje nad swoim pierwszym, w pełni trójwymiarowym rpg-iem. Musimy jednak trzymać entuzjazm na wodzy; firma ta sprawdza się znakomicie w grach akcji, ale poprzedni rpg - TALES OF DESTINY - mówiąc oględnie nie był grą świetną. Na pewno jednak jesteśmy zainteresowani tą pozycją. DRAGON QUEST VII: cała Japonia oszalała na punkcie tej gry jeszcze na rok przed jej wydaniem; jest to w tej chwili numer 1 na liście najbardziej oczekiwanych tam pozycji. Widzieliśmy grę przez chwilę w akcji i na razie niespecjalnie jesteśmy zachwyceni, ale to się może zmienić. COLIN McRAE RALLY 2: na pewno będzie piękny, na pewno będzie miodny... problem w tym, że oprócz kilku screenów z kamer na poboczu nie mamy praktycznie żadnych nowych informacji. Tak więc Kolin poczeka. COUNTDOWN VAMPIRES: ostatni prawdziwy survival horror na PSX'a? Chyba tak... PRINCE OF PERSIA 3D: hardcore'owo trudny i poplątany platformer 3D z walką na miecze. Niestety, konwersja z PeCeta. Może skopać... Lub może być skopana. NIGHTMARE CREATURES 2: gra powstaje i to wszystko, co o niej wiadomo.

A TYM PAŃSTWU JUŻ DZIĘKUJEMY

Jest też kilka gier, które nie powinny nigdy ukazać się na PlayStation. Ale najprawdopodobniej jednak to zrobią. I właśnie przed nimi chcemy was przestrzec już teraz.

MORTAL KOMBAT - SPECIAL FORCES: gra, która od samego początku stanowiła dla nas olbrzymią zagadkę z powodu swojej brzydoty i nieprawdopodobnie ssącego sterowania. W międzyczasie odszedł cały zespół z Johnem Tobiasem na czele... Mimo to prace posuwają się naprzód i już niedługo ujrzymy to "dzieło". Szkoda, że ktoś za wszelką cenę próbuje "spsić" niegdyś kultowy, smoczy znak. TOSHINDEN SUBARU: seria, która towarzyszyła PlayStation od samego początku, z każdą kolejną częścią staje się coraz gorsza. Wczesne raporty z Japonii donoszą, że za sprawą tej gry ma szansę sięgnąć wreszcie upragnionego dna. CARMAGEDDON 2 - CARPOCALYPSE NOW: konwersja pierwszej części na PlayStation była bardzo średnia. Bardzo zaawansowany graficznie i fizycznie sequel ma niewielkie szanse by wyjść obronną ręką. Może dlatego, że w gruncie rzeczy C2 to słaba gra. Q*BERT: logiczno-zręcznościowa gra, znana choćby z Atari 800 XL, którą na PlayStation w odświeżonej formie sprowadzi firma Hasbro. Szkoda, że w ogóle się trudzi - po 5 minutach nikt nie będzie chciał w to więcej grać. WILD WILD WEST: koszmarna przygodówka na bazie zdecydowanie nieudanego fimu z Wilhelmem Smithem w roli głównej. Firma, która obdaruje nas tym produktem - Southpeak Interactive - znana jest choćby z ohydnego racera DUKES OF HAZZARD. NASCAR RUMBLE: na litość boską... Po co to komu? FLINTSTONES BEDROCK BOWLING: znów kłania nam się firma Southpeak, tym razem jednak z kręglami. I co z tego, że grać w nie będzie Fred i jego paczka, skoro już prawie nikt w Polsce zwyczajnie go nie lubi. Do tego wszystkiego możemy śmiało doliczyć jakieś 200 japońskich gier stworzonych przez początkujących programistów, którzy na PlayStation zdobywać będą pierwsze szlify (bo znane i cenione zespoły niestety przerzucą się na PlayStation 2). Gier pokroju ROAD RASH DIRT BIKE.

GigantoMania

MegaKonkurs!

Jedź z nami do Londynu na show ECTS!



Tak jest - zwycięzca GigantoManii pojedzie z nami we wrześniu na kilka dni do Londynu, aby obejrzeć i zagrać we wszystkie nowości. Fundujemy przelot, hotel i pobyt. Zapewniamy wstęp na wystawę*. Trzy dni, podczas których wszystko może się zdarzyć!

* - Niestety, aby wejść na ECTS trzeba mieć ukończone 18 lat.

A TAKŻE...

Zabierz do domu PlayStation 2!



Najnowsza konsola Sony* w prezencie od Neo Plus dla najwierniejszego czytelnika naszego magazynu. Naturalnie z dowolnie wybraną grą!

* - Zwycięzca otrzyma konsolę w wersji NTSC, lub - jeśli będzie chciał poczekać do jej europejskiej premiery - PAL. Do tego nie trzeba mieć 18 lat.

GigantoMania Kupon 01 - Numer 17

ZASADY KONKURSU

1. Zasada wzajemnego szacunku. My szanujemy was i dajemy wam szansę wzięcia udziału w konkursie z naprawdę nie mającymi sobie równych nagrodami. Tylko co chcemy w zamian?...
Piszecie w listach, że bardzo nas lubicie, szanujecie i w ogóle. Świetnie. Pokażcie nam.
Chcemy abyście udowodnili całemu światu, że to wszystko co piszecie w listach to prawda.
Że zrobilibyście wszystko aby mieć PlayStation 2 lub znaleźć się na targach gier i sprawdzić wszystkie nowości. ECTS powinien wam to umożliwić.
Pozostaje tylko pytanie: w jaki sposób?
Na pewno nie poprzez zapisanie zeszytu słowem "KOCHAM N+".
Nie poprzez wysłanie rysunku Jina i nie poprzez przysłanie zdjęcia z dwoma numerami archiwalnymi.
Pamiętajcie - czasu na przemyślenia jest sporo. Niech pomysł w was dojrzeje. A kiedy już go zrealizujecie (wysikacie dziesięciometrowe logo N+ na śniegu czy oplakatujecie 10 billboardów) - przyślijcie zdjęcie lub zapis na taśmie video. Tak, ogromne logo N+ lub petycja podpisana przez wszystkich mieszkańców małego miasteczka jest jakimś sposobem.
Podsumowując: To ma być duże, jak największe i związane z Neo Plus.
Zwycięzców wyłoni jury składające się z członków redakcji.

2. Trzeba też zgromadzić 6 kuponów konkursowych, które będą drukowane w kolejnych numerach NEO PLUS w okresie styczeń-czerwiec. Pierwszy kupon znajduje się na tej stronie w lewym dolnym rogu.

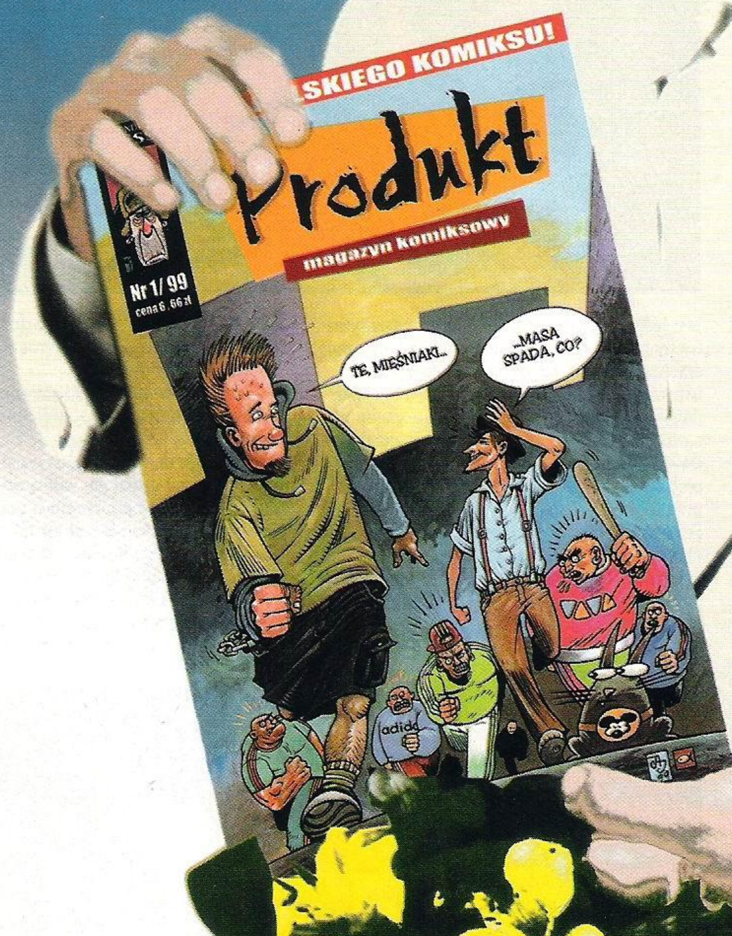
Oprócz dwóch głównych nagród będzie jeszcze masa niespodzianek - wśród pozostałych uczestników konkursu rozlosujemy konsolę SEGA DREAMCAST, mnóstwo konsolowych akcesoriów (pady, karty pamięci, figurki itd.) oraz śliczne oryginalne gry. Warunek: posiadanie kuponów. Zachęcamy jednak do kreatywności... bo i nagrody są zacne.

Konkurs będziemy podgrzewać co miesiąc. Prace ślijcie do nas pod adresem:

-- NEO PLUS, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81 --

Nowy produkt
JUŻ W KIOSKACH

Dostałem od taty.

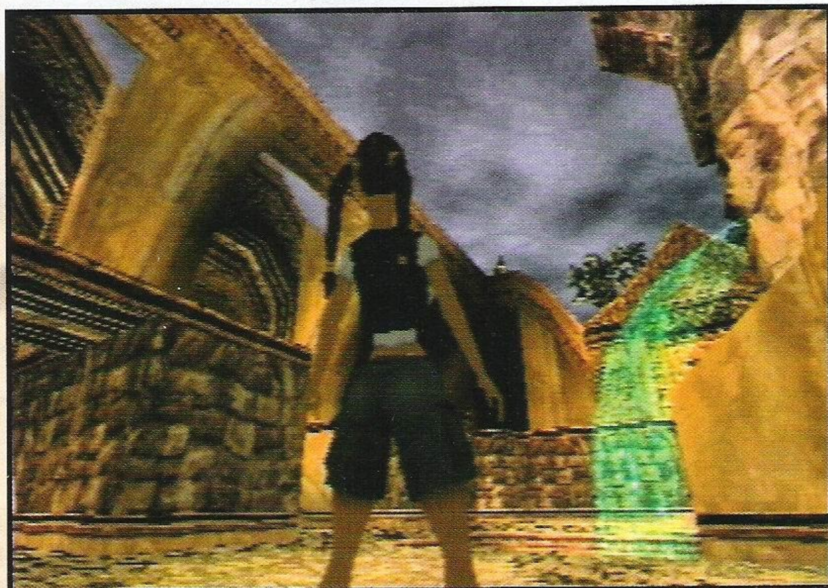


UWAGA
RZUCAMY
MIECHEM

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

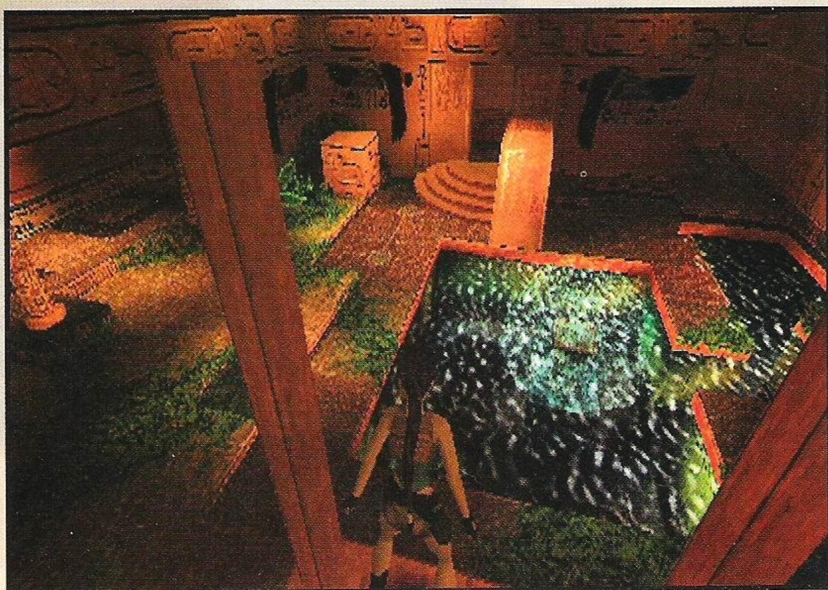
Nastroje po nienajlepszej, trzeciej części TOMBA nie sprzyjały ukazaniu się kontynuacji przygód Lary. W prasie i internecie niejednokrotnie można było przeczytać kąśliwe uwagi na temat niekończącej się historii Croftówny z wielkim biustem. Mało kto wierzył, że Lara ma jeszcze szansę przeżyć drugą młodość.

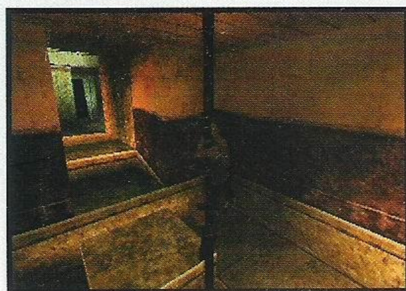
Pomimo pojawiających się o niej negatywnych opinii, panna Croft była i nadal jest jedną z najlepiej zarabiających (no zgadnijcie, do czyich portfeli ta kasa płynie) postaci komputerowych. Wszystko co jest z nią związane idzie jak świeże bułeczki. Lara pojawiła się już w kilku reklamach, a od kilku lat mówi się i o filmie. Również czwarta część TOMB RAIDERA zapowiadana była od czasu jakiegoś. EIDOS co i raz umieszczał na swojej oficjalnej stronie WWW kolejne animacje z gry, jeszcze bardziej nakręcając koniunkturę. Premierę gry w Polsce promowała Lara w osobie pani Lary Weller - analogowej odtwórczyni roli cyfrowej Lary. Napięcie oczekiwania zbudowane zostało wzorowo. Pozostawało tylko jedno pytanie: czy gra będzie dobra i czy cały ten szum jest tylko dobrze obliczonym działaniem marketingowym. Mnie spotkało miłe zaskoczenie. Ostatnim odkryciem Lary jest niewielki amulet. Niby nic ciekawego - pełno ich w starych, zakurzonych grobowcach.



Jest jednak pewien drobny szkopuł. Starożytne teksty mają wiele do powiedzenia na temat tego amuletu i nie jest to nic, co chciało by się usłyszeć na dobranoc. Najpierw czytamy kilka linijek o gniewie pożerającym lądy, zsyłaniu plag, a później zapewnienie, że będzie to nieustające. Dalej otrzymujemy krótką powtórkę z tego, jak to pięć tysięcy lat temu Horus - syn światła przechytrzył potężnego i złego zarazem boga Seta. Z pomocą amuletu zdołał uwięzić go w ukrytym grobowcu. Teraz jednak Lara ściska ten amulet w dłoni. Starożytne teksty mają do powiedzenia coś i na ten temat. Otóż zapisane zostało, że Set powróci na świat aby ponownie przejąć go we władanie i zanurzyć w mroku i chaosie. W tej chwili do głosu dochodzi jednak Lara, a jej interwencji starożytne teksty nie zdołały przewidzieć.

Nowy zespół (nie obciążony tombraiderową przeszłością), któremu powierzono stworzenie tych przygód Lary wywiązał się z zadania nad podziw dobrze. Widać Eidos wziął sobie do serca uwagi graczy i wydał grę wolną od kilku największych wad poprzednich części serii. Po pierwsze: czwórka nie jest już tak trudna, jak była dwójka czy trójka. Koniec z tachaniem dziesięciu kluczy naraz i kombinowaniem który do czego. Koniec z karkołomnymi akrobacjami. Nie oznacza to wcale, że gra jest banalnie łatwa. Po prostu poziom trudności został lepiej wyważony.























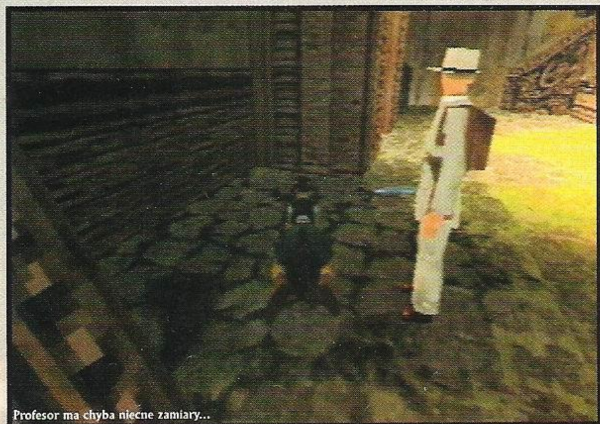






Odrobinę poniżej progu irytacji.
Drugą ważną zmianę stanowią nawiązania do pierwszego TOMB RAIDERA. Trudno powiedzieć, czy wyszło to grze na zdrowie czy nie, ale przyjemnie jest znowu usłyszeć motyw muzyczny z Atlantydy, czy zobaczyć sfinksa. Akcja raz jeszcze rozgrywa się w znanym z jedynki egipskim otoczeniu, gdzie każdy murek i mech na ścianie liczy sobie więcej lat niż Himalaje. Zrezygnowano z ogromnych lokacji, które sprawiały problemy zarówno konstruktorom (o czym świadczyła częsta konieczność przebywania kilka razy tej samej drogi) jak i graczom (zbyt skomplikowane - łatwo było się pogubić, poza tym nudno tak biegać). Elementem spajającym poziomy są pięknie animowane filmy oraz korzystające z engine'u gry scenki. Znamy to już z poprzednich części. Doskonale wzbogacają one fabułę dając wrażenie kontynuacji jednej przygody. Wcześniej nigdy nie można było jednak wrócić na ten sam poziom. Teraz Lara w jednym obchodzie może tylko przemknąć przez lokację, by po przejściu następnego poziomu cofnąć się i bliżej zbadać okolicę. Daje to złudzenie nieliniowości, choć w tej części Tomba nie mamy żadnego wpływu na kolejność kończenia poziomów.
Lara nie zapomniała żadnej nabytej do tej pory umiejętności. Wciąż umie pływać, wspinać się, czy czołgać. W czwórce pojawiły się jednak nowe przeszkody, których bez dodatkowego przeszkolenia nasza bohaterka nie zdołałaby pokonać. Tym razem panna Croft zapoznała się z linami. Potrafi się po nich wspinać, schodzić, łapać w powietrzu i huśtać. Wspinaczka po pionowych rurach też wychodzi Larze całkiem nieźle.
Każdy wcześniejszy Tomb zapoznawał nas z umiejętnościami Lary w jej prywatnej sali ćwiczeń w rodzinnej posiadłości. Tym razem rolę treningu przejął pierwszy poziom gry, gdzie niejaki Verner Von Croy prowadzi szesnastoletnią panienkę Croft przez starożytny grobowiec. To tam dowiadujemy się jak w praktyce omijać przeszkody i radzić sobie z pułapkami. Trening kończy się w dość zaskakujący sposób i ma związek z późniejszą historią.
Plecak Lary przeszedł małą metamorfozę. Pojawiła się możliwość łączenia różnych przedmiotów, np.: składanie w całość klucza, którego części porozrzucane są po całej lokacji. Dopiero po połączeniu wszystkich kawałków otrzymujemy symbol otwierający przejście.

Oprawa muzyczna nie tyle szwankuje, co nie powoduje zachwytu. Dźwięki są trochę niepokojące: jakieś szurania, przesypywanie się piasku, czasem dzwonienie, szum wiatru owiewającego mury. Rzadko słychać coś więcej. Tylko w szczególnych momentach pojawia się podkład muzyczny. Odgłosy sugerują niebezpieczeństwo i są to najczęściej sugestie mylące. Doskonale za to zgrane zostały echa dźwięków z przestrzenią. W większych salach słychać pogłos, a huk wodospadu zagłusza niemal wszystko, tak że Lara musi go przekrzykiwać.


Profesor ma chyba niecne zamiary...

Poza niską rozdzielczością grafice nie można zarzucić niczego. Jest tak szczegółowa i dokładna, na ile tylko procek pozwala. I nie jest przeładowana, jak miało to miejsce w TR3. Światło pochodni, dym z pistoletów, kropelki wody cieknące po stroju Lary kiedy wyjdzie z wody, nie każą na siebie patrzeć, zadowalając się swoją skromną rolą kropelek, światła i dymu. Wyglądają jakby wiedziały, że są na swoim miejscu i nie chcą niczego więcej. Kamera stara się zawsze pokazywać to, co najistotniejsze z naszego punktu widzenia. Czasem, w ciasnych pomieszczeniach, trzeba ją jednak trochę poprawiać. Przez większość czasu mamy widok zza pleców Lary. Kamera potrafi jednak wyskoczyć do przodu, zrobić kilka zwrotów w powietrzu i zatrzymać się na istotnym elemencie otoczenia. Zdarza się też, że zmienia nagle swoje położenie, zaczynając ostry najazd zza jakiegoś występu skalnego czy rogu, pędząc w stronę samotnie stojącej Lary. Kiedy kamera wraca na swoje stałe miejsce, wszystko staje się nagle jasne - z naprzeciwka nadbiega wilk.

TOMB RAIDER 4 zaskoczył mnie w bardzo miły sposób. Okazało się, że można wnieść jeszcze wiele nowego do pomysłu, który ma już swoje lata. Jeśli komuś podobały się poprzednie części przygód Lary, ta także przypadnie mu do gustu.

Merlin

PlayStation 8

GRAFIKA	9
DŹWIĘK	7
MIÓD	8

Wydawca: Eidos
Producent: Core Design
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Długi pocałunek na pożegnanie...

Wporzo. Tomb Czwarty jest zdecydowanie lepszy, niż trzeci. Przekonacie się o tym już po pierwszej, treningowej misji z młodą Larą i lubieżnym profesorem w roli głównej. Podoba mi się delikatna próba przejścia momentami na nieco inny, Residentowy system kamer, co dodaje przygodowego klimatu. Grafika - jak na PSX'a - niebrzydka, bolą tylko spowolnienia. Można śmiało powiedzieć, że Lara godnie żegna się z PlayStation. [Gulash]







RUNABOUT 2

Czy jesteś na tyle dobry by zasiąść za kierownicą Alfa Romeo 156 i w dwie minuty śmignąć przez całe miasto? I to tylko po to żeby zaimponować przyszłemu pracodawcy? Dlaczego niezdecydowanie kiwasz głową? Odpal RUNABOUT 2 i sprawdź to!

RUNABOUT 2 to młodziutkie dziecię bardzo zdolnej i lubianej przeze mnie grupy CLIMAX. Choć przyznam, że po pierwszym kontakcie dzieło niebezpiecznie przypomina znanego wszystkim DRIVERA. Zasada jest podobna - do wykonania jest szereg zleceń, a od gracza wymaga się tylko mocnych nerwów i profesjonalnego obracania kierownicą. Po krótkim briefingu należy wybrać furę, którą chce się wykonać zadanie. Jest to bardzo istotny moment. W garażu stoi parę maszyn, wśród których, przyznaje się ze wstydem, rozpoznałem tylko ALFĘ 156. Jest jeszcze jakiś motor z 58r., wielki pick-up i wyglądający na Forda lub Kia compact. W każdym razie każda maszyna prowadzi się diametralnie różnie. Motor jest wolny ale zwrotny, pick up to mocna i nieźle trzymająca się drogi maszyna, kompakcik jest dla niezdecydowanych, a ALFA dostarcza dużo sportowych wrażeń (czyli poślizgi) i nic poza tym. Zlecenia są do siebie dosyć podobne, jednak przeczytanie opisu zadania jest bardzo ważne. Często trzeba odebrać przedmiot od kogoś, a dopiero potem zawieźć go w ustalone miejsce. Podczas wyścigu z czasem należy uważać na maszyny innych użytkowników drogi. Każdy wypadek kosztuje. Ile? To zależy kogo zmasakrowałeś. Sprasowanie limuzyny to 1200000 dolców w plecy, a wyeliminowanie jakiegoś maluszka - zaledwie 15000.

Akcję osadzono w mieście i na jego obrzeżach. Należy wykazać się umiejętnością jazdy po asfalcie, drogach szutrowych i, oczywiście, chodnikach (przechodniów nie ma co oszczędzać).

Oprawa graficzna zasługuje na uznanie - engine sprawnie animuje całe trójwymiarowe środowisko. Samochody są bardzo dobrze przygotowanymi modelami. Obiekty dokładnie i bogato oteksturowano, choć mam małe zastrzeżenia do oświetlenia, a raczej jego braku. W tle przygrywa tajemnicza, swingująca muzyczka budująca atmosferę. Raziła mnie trochę niekonsekwencja autorów. Na przykład gonimy po chodniku przechodniów, a jadąca obok policja nie reaguje. Ale w końcu to nie symulator życia (choć w polskich realiach - dość częsty obrazek).

RUNABOUT 2 polecam wszystkim miłośnikom DRIVERA. Nie powinni się nią zawieść.

Brat

PlayStation	6
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	6
MIÓD	6

Wydawca: Climax
Producent: Climax
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Biorąc TM4 do ręki i pamiętając to, co 989 Studios zrobiło z TM3 spodziewałem się najgorszego. Tymczasem czekało mnie miłe rozczarowanie - TM4 jest lepszy od TM3. Po prostu jest dobry!

Jedną z największych bolączek TWISTED METAL 3 były źle zaprojektowane, zbyt ciasne areny. Wprawdzie te w TM4 rozmachem nie dorównują olbrzymim poziomom z TM2, ale i tak jest gdzie pojechać by się ukryć bądź poszperać w poszukiwaniu bonusów. Oprócz mnóstwa skoczni, łatwopalnych elementów czy zwyczajnych ozdobników na arenach znajdują się dziwne wynalazki, choćby w postaci gigantycznego magnesu, którym można operować. Mający wtedy widok z wieży obserwacyjnej gracz może złapać w sidła przeciwnika i zrzucić go do radioaktywnej sadzawki. Wszystkich poziomów jest sporo i są zróżnicowane tematycznie, dzięki czemu nie raczej nie odczuwa się znużenia.







W TM4 pojawia się sporo nowych zawodników i pojazdów, jest nawet prosta możliwość edycji swojego bohatera. Ze stałej ekipy powrócił generał Warthog i naturalnie maskotka serii - król tego obłąkanego cyrku, czekający na końcu boss - Sweet Tooth. Autorzy wprowadzili też sub-bossów pojawiających się na każdym poziomie po załatwieniu reszty przeciwników. Co ciekawe, niektórzy z nich składają się z dopakowanych, nowych wersji ekip z poprzednich gier z tej serii. Szczerze mówiąc wolę jednego, ale konkretnego bossa na końcu gry (a taki właśnie jest Sweet Tooth), ale o gustach się przecież nie dyskutuje. Do dyspozycji też spora liczba nowych broni, niektórych szalenie interesujących.







Można przyczepić się do kilku rzeczy. Po pierwsze, sterowanie jest trochę zbyt czułe i często można się z tego powodu wkurzyć. Oczywiście każdy pojazd prowadzi się różnie (ciężki=wolny itd), co może stanowić pewne wytłumaczenie. Druga sprawa to dynamika - w moim odczuciu gra jest odrobinę za szybka. Pojedynek dwóch małych, śmigających pojazdów zaczyna momentami przypominać grę losową, a nie o to przecież chodzi. Te dwie rzeczy w lekko nieuczciwy sposób podnoszą też poziom trudności gry. Fajny jest za to multiplayer dla 2, 3 lub 4 graczy, choć płynność animacji znacznie wtedy spada. Może to jest sposób na spowolnienie gry?

Oprawa gry jest... hmm... średnia. Grafika choć posuwa szybko, robi to w niskiej rozdzielczości z lekką pikselozą i łamiącymi się czasem polygonami. W tym przypadku maskująco działa jednak szybkość i praktycznie ciężko to zauważyć. Na muzykę składają się alternatywne kawałki, niektóre nawet niezłe (jak wszędobylski Rob Zombie z "Dragula" i Cypress Hill).

Szczerze mówiąc dalej uważam, że TM2 jest najlepszą częścią serii. Niemniej jednak z uwagi na fakt, że kupienie TM2 graniczy obecnie z cudem, chyba warto zainteresować się tym tytułem, o ile ktoś lubi szybkie, wymagające zręcznościówki. Jeśli tak dalej pójdzie, to TM5 ma szansę zarządzić. Czego wam i sobie życzę.

Gulash

PlayStation	6
GRAFIKA	6
DŹWIĘK	7
MIÓD	6

Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

VIGILANTE 8 2nd OFFENSE

Jak być może pamiętacie (lub nie), VIGILANTE 8 znalazło się na okładce naszego pierwszego numeru. Druga część gry pojawia się więc po blisko półtora roku, w okresie przedświątecznej gorączki i jest sequelem pełną gębą - oferuje więcej tego, co podobało się posiadaczom oryginalnego V8, kilka bonusów i częściową eliminację błędów cechujących poprzednika. A że było ich niewiele, to już inna sprawa.



Dla miłośników szybkiej akcji przeznaczony jest tryb Arcade, dla jednego bądź dwóch graczy. Z ciekawych rzeczy warto też wspomnieć o kooperacji dla dwóch playerów (dobrze - chcemy więcej kooperacji w grach!) oraz naturalnie o tonach bonusów - postaciach, pojazdach i trasach czekających na odnalezienie. Do wyboru pozostawiono nam szeroki garnitur postaci, jednak ze względu na fakt, że to sequel, pojawiło się bardzo, bardzo wiele nowych postaci. Na szczęście został nasz stary przyjaciel, stręczyciel John Torque - robi się więc rodzinnie. Szczególnie, że walka znów toczy się między gangami Vigilantes i Coyotes. Ale na scenie pojawia się też nowy team - Drifters.

Podobnie jak w poprzedniej części, osią gry jest tryb quest, ze specyficznymi zadaniami do wypełnienia w każdej z misji (zadania dla gangów są różne) - oprócz rozwalenia wszystkich przeciwników na arenie, naturalnie. Na szczęście można przejść dalej nie wypełniając któregoś z zadań - piszę na szczęście, bo jest to wyjątkowo nieprzemyślany i zwyczajnie źle przygotowany element gry. Weźmy za przykład zadanie polegające na zniszczeniu jakiegoś budynku. Niby spoko, ale budynków jest na arenie 30. I co teraz - walimy po kolei do wszystkich? A może by tak najpierw pokazać ten budynek graczowi? Na tym właśnie polega jeden z problemów - czasem nie bardzo wiadomo, co trzeba zrobić.



Producenci popełnili jedną z rzeczy, które tak często wytyka na minus RPG'om Banan. Mianowicie wprowadzili motyw podróży w czasie, który uzasadnia pojawienie się w grze futurystycznych pojazdów, broni i gadżetów. Mnie to jednak nie przeszkadzało cieszyć się grą; wykręcony klimat V8 z alfonsami, wielkimi afrosami i funkiem w głośnikach w zadziwiający sposób zniesie także i walczących astronautów w swoich moonrakerach. Dzięki temu pojawia się na przykład możliwość szybowania nad ziemią i wodą. Nie jest to jednak obowiązkowe. Nowością jest też opcja doładowywania swojego pojazdu. Rozwalony przeciwnik zostawia ikonę symbolizującą bonus (na przykład szybkość), którą trzeba szybko zgarnąć. Zdobyte w ten sposób 100 punktów podwyższa osiągi pojazdu, a tym samym ląduje on w wyższej klasie. Wprawdzie to nie to samo, co kupowanie uzbrojenia, ale zawsze coś. Sama walka nie zmieniła się wiele - dalej jeździmy, zbieramy pociski i strzelamy do przeciwników ile wlezie. Nie zawodzi też model fizyczny, pozwalający na efektowne loty w powietrzu i odbicia od obiektów.



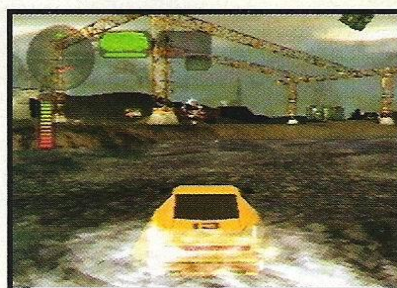
Grafika nie uległa większym zmianom oprócz kosmetycznych poprawek, ale nie ma się czego czepiać - pierwsze V8 i tak do dziś jest jedną z ładniejszych trójwymiarowych gier na PlayStation. Wprawdzie oko cieszą bardziej efektowne eksplozje, a scenerie wydają się być bogatsze, jednak istotnych zmian w kodzie graficznym nie udało mi się zaobserwować. Sama jazda wydaje się jakby trochę szybsza, niż poprzednio. Ciężko też nie docenić walorów muzycznych gry - skomponowane dla gry kawałki zahaczają o klasykę funku z lat 70 i z tytułowym, szybko wpadającym w ucho kawałkiem na czele, stanowią znakomitą oprawę dla samochodowej jatki rozgrywającej się na ekranie.



Mam nadzieję, że pod koniec przyszłego roku developerzy nie będą nas atakować kolejnymi częściami swoich hitowych serii, będącymi tak naprawdę mission-packami. Bo tak też należałoby potraktować V8:2nd OFFENCE - nie jako pełnoprawny sqeuel, ale pół na pół: sequel i mission pack w jednym. Osoby, które kupiły pierwszą część, ukończyły ją i czekają na konkretne zmiany w sequelu mogą się nieco zawieść. Gra nie przyciągnie też tych, których nie przekonało do siebie pierwsze V8. Trochę narzekam, ale muszę przecież powiedzieć, że V8:2nd OFFENCE ma swój niezaprzeczalny urok; gra jest na pewno bogatsza i ładniejsza od TWISTED METAL 4 i choćby przez to warta więcej. I to zarówno uwagi, jak i pieniędzy.

Gulash











PlayStation 8

GRAFIKA	8
DŹWIĘK	9
MIÓD	8

Wydawca: Activision
Producent: Luxoflux
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Nic nowego, znowu to samo.

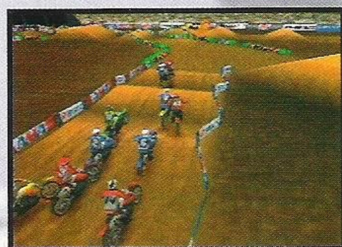
Na pierwszy rzut oka niewiele się tu zmieniło. Na pewno miłośnicy poprzedniej części docenią nowe misje, pojazdy i postacie, ale dla mnie siódemka... [Banan]













SUPERCROSS 2000 VS SUPERCROSS CIRCUIT

Jakieś dwa numery temu dane mi było recenzować nowe wyścigi motocrossowe, przy których kręciłem nosem, że są dobre bo nie ma konkurencji. Na szczęście jeszcze przed Gwiazdką łaskawi wydawcy uraczyli nas dwoma nowymi tytułami, które na dobre podjęły temat i przerwały amatorstwo w dziedzinie dirt bike'ów na Playstation.

W szranki stają dwie produkcje. Pierwsza to SUPERCROSS CIRCUIT zrobione dla Sony przez sportowy oddział 989 Studios, druga to SUPERCROSS 2000 growego giganta, czyli Electronic Arts. Jak widać wszyscy zakładają oddzielne zespoły do pisania gier sportowych, które pewnie cieszą się największym powodzeniem i gwarantują zaistnienie na rynku. Dla nas - graczy to bardzo dobrze, bo mamy duży wybór, a dla nas - recenzentów obowiązkiem jest je rzetelnie przedstawić aby pomóc w wybraniu tego właściwego. A więc do dzieła.

Obydwa tytuły są niezłe i pod wieloma względami zostawiają Jeremiego McGarth'a i Rickiego Carmichaela daleko w tyle. Obydwa poza wieloma różnicami, o których za chwilę, mają także trochę wspólnych cech. Zarówno produkcja 989 Sports jak i EA mają o dziwo licencję na oryginalne nazwiska, które mi osobiście niewiele mówią ale dla garstki zapaleńców w Polsce mogą coś znaczyć. A więc jest Sebastien Tortelli, Doug Henry, LaRocco, Hughes i inni... I tu, i tu jest dużo błota i ryku silników, oraz obydwa okraszono punk-rockowym brzmieniem w stylu Offspring czy Green Day. Widać ta muzyka najlepiej pasuje do twardych chłopaków na ciężkich motocyklach, chociaż mnie po prostu kojarzy się z tym błotem i brudem. Sorry, nie mój klimat.

SUPERCROSS CIRCUIT podzielony jest na dwa zasadnicze tryby: arcade i kariera. O ile tego pierwszego nie trzeba wyjaśniać, ten drugi to rozpoczęcie wielkiego tournee po Stanach zarówno w Supercross, czyli pod dachem na sztucznych torach jak i Motocross, czyli na powietrzu. Obowiązkowo umożliwiono grzebanie w ustawieniach motocykla, bo jest to oczywiście nieodłączna czynność zawodnika crossowego. Niekonieczna, ale znam kilku takich, którzy wolą grzebać niż jeździć. No a poza tym, zawsze można zwalić winę na maszynę. Przed startem można naturalnie poćwiczyć, bo gdy się ruszy w prawdziwym biegu trudno się połapać przez pierwsze kilka sekund o co chodzi. Kilkanaście maszyn na starcie wzajemnie się blokuje, ktoś upada, a wszystko dzieje się błyskawicznie. W sumie dobrze, ale tempo jest aż za ostre bo kontrolę nad maszyną trzeba sprawować niemal instynktownie i nie ma czasu na delektowanie się trickami w powietrzu. A skakania jest sporo - jak to w crossie. Do uczucia chaosu dokłada się przekombinowana grafika w niezbyt wysokiej rozdzielczości, gdzie spore, różnokolorowe piksele tworzą momentami nieczytelną mozaikę. Tego nie ma w produkcie EA, w którym tekstury są może trochę uboższe, akcja spokojniejsza, ale przez to wszystko - jasna i czytelna. I szczerze powiedziawszy właśnie ta druga gra zrobiła na mnie lepsze wrażenie.

Mimo, że nie jestem fanem tej dyscypliny to ten tytuł zaciekawił mnie porządnie i naprawdę ciężko mi było od niego odejść. Głównie dzięki trybowi freestyle, w którym to jeździ się na specjalnych arenach a punktowane są wyłącznie wykonane na motorze ewolucje. Podczas gdy w CIRCUIT kilka zaledwie tricków było dodatkiem do właściwego wyścigu, tutaj jest ich kilkanaście, różnie punktowanych w zależności od kombinacji w jakiej zostały wykonane i od stylu. Każdy ma swoją nazwę i w trakcie wykonywania jest pokazywany na zbliżeniu w dodatkowym okienku, w górnym rogu ekranu. Na początku nie jest to łatwe, ale po opanowaniu staje się niemal grą w grze, niczym half-pipe w snowboardzie. W całej grze towarzyszy nam komentarz, który nie jest natrętny, śmieszny, wręcz pomagający. Słowem - porządny. Jest to dodatkowe podkręcenie atmosfery na torze, która dzięki bezpardonowej rywalizacji (można najeżdżać i wywracać celowo innych zawodników) i tak jest gorąca. Do tego możemy zmienić sobie widok na tor wybierając spośród kilku kamer, (nawet zamontowanej na hełmie zawodnika). Jazda nie należy wtedy do najłatwiejszych, ale z pewnością jeszcze lepiej symuluje uczucie prawdziwej walki. Duże brawa za wykonanie, w końcu ci goście wiedzą chyba najlepiej jak to robić w grach sportowych.

Mimo że SUPERCROSS 2000 nie ma edytora poziomów i nie jest tak rozbudowany jak jego konkurent (bez Motocrossu) to ze względu na wykonanie i niezwykłą jak na ten temat miodność zyskuje moje uznanie na całej linii i staje się jedyną pozycją z tej dziedziny, którą łyknąłbym bez zastanowienia.

Joseph

SUPERCROSS 2000 ze względu na wykonanie i niezwykłą jak na ten temat miodność zyskuje moje uznanie na całej linii i staje się jedyną pozycją z tej dziedziny, którą łyknąłbym bez zastanowienia.

PlayStation 7

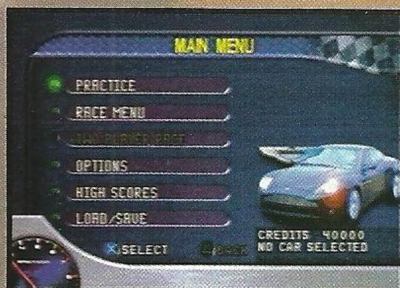
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	7
MIÓD	7

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

PlayStation 6

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	6
MIÓD	6

Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczen 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Dokąd właściwie zmierzają wyścigi? Czy w kierunku symulacji, czy jednak automatowych zręcznościówek? Które są lepsze? A może które lepiej się sprzedają? Odpowiedzi na te pytania poszukują autorzy serii TEST DRIVE, która po raz kolejny gości na konsolach.



TEST DRIVE 6

Szóste wydanie podstawowej wyścigówki spod szyldu TD, które zdawało się być tylko zmianą numerka przy tytule, okazało się jednak zupełnie inną, nową grą. Czy jednak lepszą?

Jak z pewnością większość z was pamięta, TEST DRIVE zmierzał w kierunku realistycznego modelu jazdy, czegoś co miałoby być połączeniem NFS'a z COLINEM. No i wychodziły autorom gry ładne, gry niezłe, ale gry za mało oryginalne aby przebiły mocną konkurencję.



W edycji szóstej przewrócono całą koncepcję wprowadzając ideę wyścigów za kasę i pozostawiając zręcznościowy model jazdy, który zmienia się jedynie w zależności od zakupowanych nowych elementów wozu. Tak, tak - widać sukces GRAN TURISMO zabił prawdziwego ćwieka wszystkim wydawcom. Od teraz w TEST DRIVE kupujemy samochody, ulepszamy silniki, hamulce, opony, a potem wszystko sprzedajemy, aby kupić nowe autko i zacząć od początku. Pomysł sprawdzony i z pewnością podobający się wszystkim jeżdżącym maniakom, szczególnie gdy w garażu stoją naprawdę niesamowite maszyny (nie tylko z USA). Oprócz takich klasyków jak Ford Mustang LX 5.0 1968, Shelby Cobra i TVR, znalazły się także nowiuśkie europejczyki jak Audi TT, oraz modne japończyki jak Toyota i Subaru Impreza. W sumie dobrze ponad 20 wozów, wśród których każdy z pewnością znajdzie coś dla siebie. Gdy już dokona się tej najważniejszej decyzji jaką jest zakup wozu, pora przejść do konkretów. Wygrywania wyścigów.







Aby tego dokonać nie wystarczy zwykłe auto. Najpierw trzeba je wzmocnić, ale bez kasy ani rusz, więc: do roboty! Zanim staniesz się porządnym piratem drogowym, musisz zarobić łapiąc takich jak ty. Wsiadasz więc do "suki" i starasz się dopaść każdego drania, który przekroczył przepisowe 30 mil/godz. Na szczęście policja na "feście" nie jeździ poldkami, więc do wyboru masz cacka z których żadne nie potrzebuje na dojście do setki mniej niż 5 sek. I to jest robota. Choć nie zaszczytna, ale łatwa i potrzebna, bo za każdego zatrzymanego dostajesz niezbędną gotówkę. Inny sposób na zarobienie jest trudniejszy ale i lepiej można przyciąć. Jest to bicie rekordów czasowych na którejś z tras - początkowo łatwe, z czasem robi się trudniejsze (ale i stawki są wyższe).

Zarobione "zielone" wydajesz naturalnie na części do samochodu - całe szczęście, że żona nie widzi... Wszystko po to aby stanąć do normalnych wyścigów, w których stawkę wybiera się samemu, a zwycięzca zgarnia wszystko. I to cała filozofia.



Dzięki temu gierka dość ciekawie wplata żyłkę hazardu, czyli to co każdy z nas gdzieś tam w sobie ma. I pomimo nienajwyższego poziomu trudności TEST DRIVE 6 nie nudzi się w trakcie jednego wieczoru. Tory umieszczono w jedenastu miejscach na całym globie; są dość ciekawe i zróżnicowane, w zależności od trybu odwrócone lub nie, często długie i szerokie, obfitują w ruchliwe skrzyżowania i ciekawe skróty... Niektóre trasy, lub ich fragmenty, mogą być znane graczom z "piątki", którzy wiedzą że są one wykonane bardzo starannie z odwzorowaniem charakterystycznych dla danego miasta szczegółów architektonicznych.

W sumie jestem mile zaskoczony. TEST DRIVE odzyskał świeżość, choć nie sposób nie wymienić kilku poważnych wad. Podstawową jest grafika, która przy tych wszystkich bajerach ucierpiała najbardziej i stała się bardziej pikselowata niż była. Jak na XXI wiek, wygląda to raczej kiepsko. Przy tym słaby model jazdy, zaniedbany multiplayer (dobrze że w ogóle jest) i niezbyt wysoki poziom trudności to problemy drugorzędne. Dźwięk poza ciekawym 'mocnym' soundtrackiem tradycyjnie nie najlepszy. W sumie pozycja do pogrania, ale nieco tylko lepsza od przeciętnej.

Joseph

PlayStation 6

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	5
MIÓD	6

Wydawca: Accolade
Producent: Pitbull
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Ta seria nic się nie zmienia...

Z kolejnymi grami z serii TEST DRIVE robi się podobnie, jak z filmami o Freddy'm Krugerze - każda kolejna część niewiele różni się od poprzedniej i jest zwyczajnie gorsza. Dla mnie w tej serii od czasu TEST DRIVE 4 nie dzieje się nic... Wolę skierować oczęta na jakiegoś innego racerka. [Gulash]

HYDRO THUNDER

Znakomita konwersja z jeszcze lepszego automatu. Niestety, bez analogowej kierownicy, trzęsącego się krzesła i bonusów sporo traci.



Wielki, stojący w salonie gier poczwórny automat około rok temu zrobił prawdziwą furorę; dzięki znakomicie opracowanemu modelowi fizycznemu, perfekcyjnie dopracowanemu sterowaniu i dobrej grafice wyścigi motorówek jeszcze nigdy nie były tak miodne.

Wyścigi odbywają się w trzech klasach i na dziesięciu torach. W każdej klasie do wyboru mamy trzy motorówki, nieznacznie różniące się od siebie w prowadzeniu. Sama gra to czysty arcade z fantastyczną grafiką - ciśnie się gaz do dechy i zbiera kolejne turbosy skacząc na rampach i przepychając z przeciwnikami.

Konwersja na Dreamcasta zachowała niemal wszystkie cechy oryginału. I ma to zarówno swoje dobre, jak i złe strony. Po pierwsze - wzorem starych konwersji Segi - gra w ogóle nie posiada żadnych bonusów czy dodatków; jest po prostu czystą konwersją. Fakt, że w dwa dni można zaliczyć wszystkie atrakcje przy grze wartej 2 i pół bańki trochę boli. Niemniej jednak gra się świetnie i warto chociaż zobaczyć, że można zrobić fajne wyścigi motorówek.

Chest Rockwell

Dreamcast	6
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	7
MIÓD	6

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

SPEED DEVILS

Nowy tytuł na DC i znowu wyścig. Tym razem coś powyżej normy, czyli kozioł jakich mało.



Ponownie coś dalekiego od symulatora, czy chociażby realistycznego modelu jazdy z prawdziwymi wozami, ale tym razem zrobione naprawdę z jajem. SPEED DEVILS przypomina mi trochę Garbusa na Nintendo, tu jednak zrealizowane jest mniej cukierkowo w klimacie "piekielnego kasyna". Sens gry to wyścigi za kasę, przy pomocy której poprawiasz właściwości jezdne wozu lub zmieniasz go na inny, czyli coś co ostatnio pojawia się w grach bardzo często (a co jak się okazuje, jest lubiane nie tylko przez miłośników czterech kółek). Ach te pieniądze! Szmal zdobywa się nie tylko po wygraniu wyścigu, ale głównie w jego trakcie kiedy -uwaga- popełniasz wykroczenie. Na przykład radar namierzy, że przekroczyłeś dozwoloną prędkość, dostajesz 500 baksów. I tak dalej. W trakcie wyścigu dzieją się naprawdę piekielne rzeczy, a nasi przeciwnicy to goście przypominający czarne charaktery z komiksów Marvela. Po każdym etapie lądujemy w garażu, gdzie za zarobioną kaskę podkręcamy to tu, to tam, albo kupujemy jakiś dopalacz, a wszystko po to aby wygrać kolejny etap i zgarnąć szmal. Gra się naprawdę znakomicie, graficzka jest prześliczna, trasy obfitują w masę niespodzianek, bryki są coraz szybsze, a akcja coraz lepsza. Gra momentalnie wskoczyła na drugie miejsce na liście wyścigów na DC. W pełni zasłużenie.

Joseph

Dreamcast	8
GRAFIKA	8
DŹWIĘK	7
MIÓD	8

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

SUZUKI ALLSTAR RACING

Nietrudno jest zauważyć, że temat wyścigów jest bardzo oblegany na nowej konsoli Segi. Nie ma się co dziwić - w końcu wszyscy doskonale zdajemy sobie sprawę jakiego rodzaju gry są najlepsze.



Po kilku racerach samochodowych przyszła pora na motocykle. Kolejny tytuł wydany przez Ubi Soft pozwala wczuć się w kierowcę teamu Suzuka, jednego z największych producentów jednośladów. Jak każda gra na DC i ta jest piękna graficznie i nie ma co się tu na ten temat rozwodzić. SAR to wyścigi zdecydowanie zręcznościowy i wydaje się kolejnym tytułem przeniesionym z automatów. Świadczy o tym przede wszystkim ograniczona ilość trybów zabawy (zaledwie trzy i to włącznie z opcją gry dla dwóch). Pozostałe to szybki, pojedynczy wyścig, oraz mistrzostwa podzielone ze względu na poziom trudności na cztery etapy. To niewiele, ale jak na początek wystarcza aby zaspokoić żądzę pędu na "suszarce". Sam model jazdy jest bardziej zręcznościowy niż symulacyjny, a widok ścigacza pędzącego po szutrze z prędkością ponad 200/h przyprawiłby zawodowca o szyderczy uśmieszek. Wyścig nie odznacza się niczym specjalnym. Gdyby wyszedł na inną konsolę lub komputer - można byłoby podniecać się płynnością i jakością wykonania. Tu jednak jest po prostu... niezłym wyścigiem.

Joseph

Dreamcast	6
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	7
MIÓD	6

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

FORMULA 1 WGP

Niedługo musieliśmy czekać na odsłonę Formuły I na tę konsolę. I proszę. Już dwa miesiące po premierze DC gra wita na nowej platformie sprzętowej Segi.



Nie dość że szybko to jeszcze bardzo dobrze, bowiem F1WGP jest najciekawszą pozycją z tej dziedziny w jaką grałem na konsolach w tym sezonie. I, szczerze mówiąc, nie tylko w tym.

Gra posiada wszystkie zalety jakie produkt tego typu mieć powinien. Ma oryginalne teamy i nazwiska, prawdziwe tory, a bolidy wyglądają jak rzeczywiste dzięki niesłychanie starannej i dopracowanej grafice. Tekstury i cieniowanie robią piorunujące wrażenie. Do tego wszystko hula z niesamowitą, niespotykaną wręcz płynnością animacji.

Jest tryb mistrzostw symulujący prawdziwy sezon, w którym można wybrać długość wyścigu (włącznie z rzeczywistą) są pomoce w sterowaniu, które dla lepszego efektu należy wyłączyć i generalnie jest cool. Bez wątpienia gra się znakomicie i szczerze polecam ją wszystkim miłośnikom Formel Einz. To kolejny tytuł, który pokazuje co potrafi ta maszyna i dlaczego granie na konsoli jest fajniejsze niż na komputerze. Nic, tylko podłączyć do tego olbrzymi (powyżej 30 cali) telewizor, do tego kierownicę i grać.. grać.. grać!

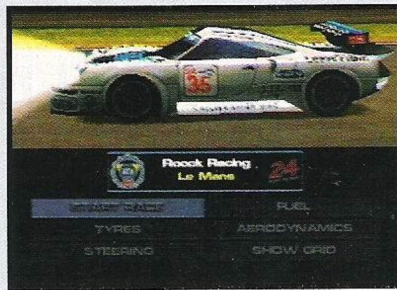
Joseph

Dreamcast	8
GRAFIKA	9
DŹWIĘK	8
MIÓD	9

Wydawca: Video Systems
Producent: Video Systems
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack





















LE MANS 24 HOURS

Na całym świecie organizowanych jest wiele wyścigów samochodowych; każdy z nich podzielony jest na szereg etapów rozgrywających się w różnych miejscach. Ale jest tylko jeden, który trwa jedną dobę. Jest tylko jeden który odbywa się raz do roku. Jest tylko jeden LEMANS.







Dla startujących w nim kierowców i zespołów konstrukcyjnych jest to olbrzymi wysiłek i efekt całorocznej ciężkiej pracy, dla widzów śledzących wyścig przed telewizorami to po prostu ciekawe widowisko, w trakcie którego można zjeść obiad, obejrzeć argentyński serial, spotkać się ze znajomymi, a po powrocie ze spotkania skonstatować, że tamci nadal jeżdżą. Jak pewnie większość z was wie, a reszta już się domyśla, wyścigi LEMANS trwają nieprzerwanie przez 24 godziny i odbywają się raz w roku na jednym torze. W trakcie wyścigu samochód pozostaje ten sam, zmienia się tylko opony, dolewa paliwa no i oczywiście wymienia wycieńczonych kierowców, których, o ile mnie pamięć nie myli, może być maksymalnie trzech. Tor, wbrew pozorom, nie jest długi i mierzy około 13 km, ale prędkości sięgają na nim 300 kilometrów na godzinę. Samochody tam startujące w niczym nie przypominają tych jeżdżących po ulicach, nawet w Monte Carlo, a spośród marek aut znanych szaremu człowiekowi wymienić można Toyotę, Nissana, BMW, Mercedesa, które są tak płaskie, że stojącemu człowiekowi sięgałyby maksimum do pasa, a w szerokości nie zmieściłyby się na jednym pasie ruchu.

Gra odwzorowuje to wszystko do tego stopnia, że pozwala nawet na 24-o godzinną symulację. Na szczęście można zapisać wyścig w trakcie zabawy, w innym przypadku możnaby oszaleć, albo co najmniej dostać palpitacji. Najkrótsza opcja wyścigu z zachodzącym i wschodzącym słońcem przewiduje 12-minutową zabawę z jednym tylko pit-stopem na zatankowanie paliwa. Dla wkręcających się w klimat wybrano parę wersji pośrednich, w których trzeba już zmieniać opony, oraz dbać o ustawienia wozu. Małe niedociągnięcia w konstrukcji, czy choćby doborze gum mogą spowodować w tak długim czasie poważne straty. Dodatkową ciekawostką jest możliwość pobawienia się we własnego menedżera i w miarę robienia postępów, przechodząc z klasy na klasę zmieniać teamy konstruktorskie. Dla narwańców przewidziano tryb Arcade, w którym bez zbędnych kombinacji i we w miarę krótkim czasie można zdobyć tytuł mistrzowski, pod warunkiem że jedzie się bezbłędnie. Wierzcie mi, że pomimo niezbyt symulacyjnego modelu jazdy nie jest to takie proste. Aby gra nie znudziła się za szybko autorzy wymyślili trzy klasy wozów: GT1, GT2 i prototypy, w których można stanąć na podium. Przygotowali też dodatkowe trasy leżące również we Francji i posiadające długą wyścigową historię.



Graficznie rzecz wygląda bardzo ładnie, szczególnie ciekawie prezentuje się efekt zachodu i wschodu słońca oraz jazdy nocnej na światłach. Wozy zostały odwzorowane bardzo starannie, w lekko podrasowanej rozdzielczości, a animacja w trybie dla jednego gracza zdaje się być płynna. Na podzielonym ekranie odbija się to bliskim pop-up'em, ale i tak jest nieźle. Z ciekawych efektów słyszalnych dla ucha warto wspomnieć o komentatorze, który na dłuższą metę może być denerwujący, ale który w dość zabawny posób opisuje wydarzenia na torze.

Temat jest bardzo ciekawy i dość oryginalny jak na grę, a model jazdy dobrze wyważony pomiędzy symulacją a zręcznościówką. Nie sądzę jednak aby w naszym kraju znalazło się wielu amatorów (czyt. maniakalnych fanów) tego tematu, którzy skusiliby się na LEMANS. Chodź może są tacy, którzy żadnemu racerowi nie przepuszczą.

Joseph

PlayStation 7

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	6
MIÓD	7

Wydawca: Infogrames
Producent: Eutechnyx
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Dla mnie to padaka.

LeMans 24 h zwyczajnie mi się nie podoba. Za mało tutaj adrenalinki właściwej arcade'owym racerom, nic specjalnie ciekawego nie widać też podczas samej gry. Za to chciałbym zobaczyć maniaka, który zagra w 24-godzinny wyścig na konsoli. [Gulash]

ROAD RASH: DIRT BIKE

Nie ma jak pierwsze próby kodowania.

Rewelacja. 2/10 [Banan]

ROAD RASH: THE DIRT BIKE to najwspanialszy motocross racer na świecie! Ta gra to władca przyszłości! Jak wiele ciekawych i nowatorskich pomysłów zawarli autorzy możecie dowiedzieć się tylko z tej recenzji.





Dlaczego tylko z tej recenzji? Bo nikt nigdy nie zagra w THE DIRT BIKE. Jest tak rewelacyjny, że człowiek może na niego patrzeć tylko przez jakieś pięć sekund. Dłuższe spoglądanie na telewizor może spowodować euforyczny odruch wymiotny. Jednak twardziele mogą spróbować wgryźć się głębiej. Najpierw trzeba zdecydować na jakiej maszynie będziemy się ścigać. Niezależnie od tego czy wybierzesz Yamahę czy Hondę efekt jest ten sam. Przed odpornym graczem jest trudne zadanie - musi pokonać czterech rywali, ścigając się po wyboistych i krętych trasach. Prowadzenie motoru jest tak podniecające, że każdy po dziesięciu sekundach robi kwaśną minę. Ale to chyba z emocji... Jednak najbardziej dopracowaną częścią RR: TDB jest engine. Przewspaniały kod prezentuje swą moc. Animacja osiągnęła taką szybkość, że ludzkie oko nie jest w stanie tak szybko odświeżać i widzi tylko slide show. Grafika jest wręcz niewiarygodnie szczegółowa. Każdy najdrobniejszy element składa się z tak ogromnej ilości polygonów, że tworzy to efekt ziarnistości. Prawdziwy obraz mogą ukazać tylko i wyłącznie najnowsze plazmowe telewizory. Nie sposób wspomnieć o przełomowym modelu fizycznym. Powali każdego! Jeśli uważasz się za twardziela - po prostu musisz się sprawdzić. Spróbuj przejechać te kilka tras bez omdlenia. Jeśli ci się to uda musisz opisać wrażenia, gdyż poprzedni członkowie eksperymentu są do tej pory cuceni. Oczywiście zakładam, że zasłabnięcie jest efektem pozytywnego odbioru.

Pozostaje mi życzyć sobie i wam jeszcze wielu tak emocjonujących tytułów. Ja już się nie mogę doczekać przyszłego miesiąca, papa Gulash na pewno coś mi podobnego przydzieli. Zawsze to robi, mówiąc "Kubuś na pół strony". A zapytany o grę coś niejasno tłumaczy, że jeszcze jej nie widział. O rany, DIRT BIKE to naprawdę szmira.

Brat









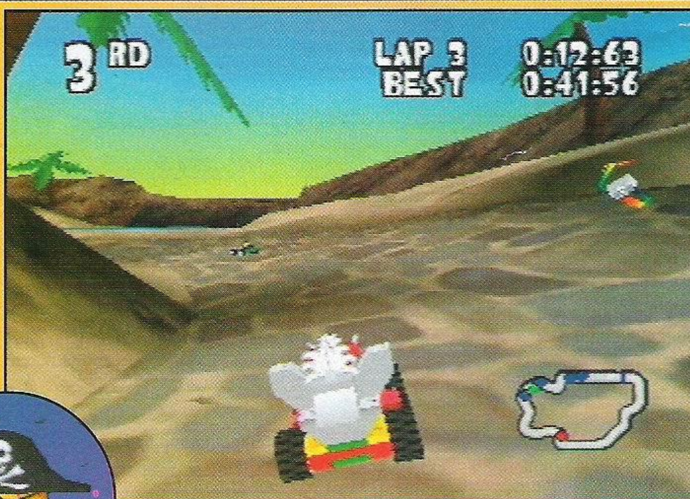


PlayStation 2

GRAFIKA	2	Wydawca: Japan League
DŹWIĘK	2	Producent: Gem
MIÓD	2	Liczba Graczy: 1
		Termin: Grudzień 99
		Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

LEGO RACERS

Nie wiem dlaczego, ale odnoszę dziwne wrażenie, że firmy takie jak Hasbro czy Lego powinny raczej skupić się na robieniu zabawek.



Ale ja sobie mogę uważać co tylko chcę. A firmy te i tak będą robić swoje.
Klockami Lego bawił się kiedyś prawie każdy. I każdy wie jak fajnie jest móc wybudować sobie samochodzik, okręt, pojazd kosmiczny czy cokolwiek jeszcze innego.
I co jest jak najbardziej zrozumiałe - możliwości takie oferuje również omawiany tutaj tytuł.
Bardzo spodobał mi się pomysł skonstruowania własnego wehikułu. Tym bardziej, że najpierw można jeszcze skompletować sobie z dostępnych elementów kierowcę samochodziku. Tak więc z radością zabrałem się do konstruowania i... Klapa. To co w klockach Lego jest zdecydowanie najpiękniejsze - łatwość z jaką z topornych, kolorowych cegiełek tworzy się najbardziej wymyślne kształty tutaj zupełnie gdzieś się zapodziała. Zamiast tego jest bardzo nieprzyjazny i irytujący w obsłudze. Interfejs. W rezultacie, po kilkuminutowych próbach (postępując zresztą z wytycznymi na ekranie) ograniczyłem się do stworzenia ludzika i wybrania jednego z przygotowanych przez autorów pojazdów. I ruszyłem do gokartowego boju. W sumie Lego poszło na łatwiznę - wiadomo, że każdy lubi tego rodzaju wyścigi. No i poza tym- są dosyć łatwe do zrobienia.



Początek (pod warunkiem, że zapomni się o kłopotach z budową) jest najzupełniej zwyczajny. Kilka kartó stoi na linii startu, słychać sygnał i wszyscy ruszają... Zabawa na torze jest dosyć dobra. Przeciwnicy sterowani prez konsolę nie są głąbami, zbierają power-upy (dopalacz, pocisk, lina na którą łapie się przeciwnika i go mija, błyskawica, tarcze, olej), aby natychmiast cię nimi potraktować jeżeli za bardzo się wychylasz. W porządku. Gra z kolegami też nie jest zła. I muszę przyznać, że trasy też do kiepskich nie należą. Każda ma swoje tajemnice, skróty i ogólnie jest dosyć oryginalnie. Niestety dosyć trudno jest wstrzelić się w specjale, są one dosyć mało różnorodne, a aby wzmocnić ich siłę, pod koniec trzeba lawirować aby przypadkiem nie zebrać tego, który nas nie interesuje.
LEGO RACERS ma średnią muzykę i dźwięki, średnią grafikę i dosyć fajny model jazdy, ale zbyt mało w niej tego zastrzyku adrenaliny. I zdecydowanie brakuje czynnika, który powodowałby krzyczenie z radości. Ot, taka sobie gierka.

Banan





PSX i N64 5

GRAFIKA	5	Wydawca: Lego Media
DŹWIĘK	4	Producent: High Voltage
MIÓD	6	Liczba Graczy: 1-2
		Termin: Grudzień 99
		Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

No Fear DOWNHILL MOUNTAIN BIKING™



Panie, panowie, oczom nie wierzę... ...Collin McRae na rowerze!

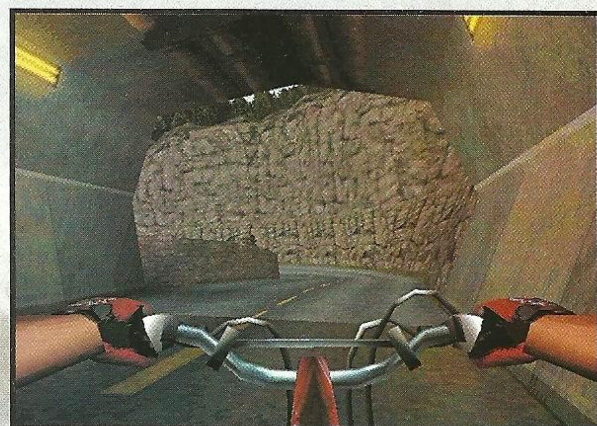
Żartowałem, znajomego Szkota nie ujrzymy w tej grze. Ta uwaga dotyczy tego, iż gra jest zrobiona na tym samym engine co osławione wyścigi i podobnie jak one, aspiruje do miana symulacji. Chyba słusznie, bo pomimo pewnych, nieuniknionych uproszczeń dość wiernie oddaje uczucia towarzyszące jeździe na bicyklu po bezdrożach naszego globu. A ponieważ jest firmowana przez Codemasters (z ich dewizą "Czysta grywalność") oraz takie firmy z branży rowerowej jak No Fear i Giant, możemy spodziewać się naprawdę solidnej pozycji.

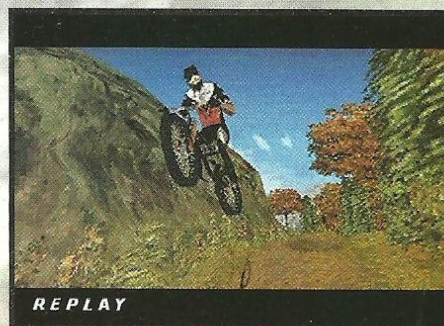
Gdy odpalimy grę i przebrniemy już przez nieuniknione intro, ujrzymy fajnie zrobione i przejrzyste menu, a w nim kilka spodziewanych możliwości: mistrzostwa, time trial, pojedynczy wyścig, a także pojedynek i turniej dla większej liczby graczy. Co poza tym?
Do wyboru mamy ośmiu (na początku sześciu) zawodników i zawodniczek, różniących się między sobą współczynnikami takimi jak: Balance, Power, Recovery i Stamina.
Do wyboru jest sześć tras, ale można też odkryć następne zwyciężając w mistrzostwach. Tam też zdobędziemy upgrade'y do swojego "górala" np. aluminiową ramę, amortyzatory i inne potrzebne elementy. Oczywiście są również trzy poziomy trudności obwarowane wymaganiem ukończenia mistrzostw najpierw na łatwiejszym aby można było przejść na wyższy. Przed wyścigiem jest menu, w którym mamy możliwość konfiguracji "pojazdu".
Potem oczom naszym ukaże się estetyczna, choć oszczędna graficzka, podobna do tej z Colina (no może trochę lepsza). Rowerzyści pomykają całkiem sprawnie, prędkość zapiera dech w piersi, a wrażenia są bardzo sugestywne. Poza jednym: kolizja z innym "użytkownikiem trasy" jest bardzo nierealistyczna, ale jest to jeden z bardzo niewielu zgrzytów w tej grze. Powtórki za to są ładne i dynamicznie zrealizowane, że aż oczy cieszą. Kontrola nad zawodnikiem jest prosta, łatwa i przyjemna, lecz są momenty gdy trzeba wykazać się nie lada kunsztem. Można wykonywać triki, radziłbym jednak jechać szybko na dół i nie zajmować się takimi błahostkami bo i o wywrotkę nietrudno (z pewnością będzie bardzo efektowna), a do tego utrata czasu jest pewna. Jeździe naszej towarzyszy muzyczka, lecz nie jest ona zbyt wysokich lotów i raczej nuży po dłuższym słuchaniu. Ot, taka sobie mieszanka techno z muzyką elektroniczną. Lepiej ją wyłączyć i posłuchać efektów dźwiękowych, gdyż te są dużo lepsze: ciężki oddech rowerzysty, błoto mielone kołami, łańcuch skrzypiący w zębatkach i oczywiście wiatr świszczący w uszach. Wszystko to dodaje smaku tej i tak dobrej grze. Gra samemu jest niezwykle przyjemna, a odkrywanie nowych części do naszego roweru i tras do przejechania stymuluje tylko do dalszej gry. Ale tak naprawdę gra pokazuje pazury dopiero w multiplayerze i nawet zredukowanie obrazu do prawie 1/4 ekranu nie zmniejsza jej pokaźnych walorów smakowych, choć wydaje się być nieco, powtarzam - nieco, wolniejsza.
Pozytywne wrażenie jakie wywarła na mnie ta gra, potęguje fakt iż nie było jeszcze żadnej naprawdę fajnej gry traktującej o "zjeżdżaniu rowerem z górki". Ta pozycja jest naprawdę mocna i polecam ją każdemu kto chce posmakować adrenaliny i pojeździć "bez strachu".

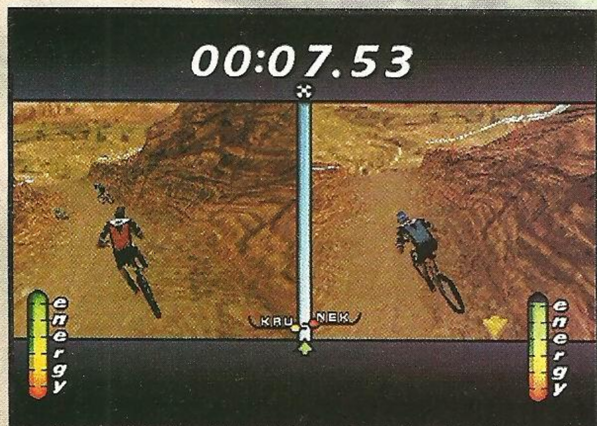
Marcellus











PlayStation 7

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	6
MIÓD	8

Wydawca: CodeMasters
Producent: CodeMasters
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Nieźle, ale i tak lepiej pojeździć na prawdziwym "góralu".

Szczerze mówiąc nie przypuszczałem, że komuś może się udać przeniesienie wyścigów rowerowych w taki sposób, aby było to atrakcyjne dla gracza. A Code-Masters udała się ta sztuka, choć także nie do końca - Marcellus wspomniał o nienajlepszym algorytmie kolizji. Ogólnie jednak można pograć. [Gulash]

UEFA STRIKER

Z ochotą zabraliśmy się za testy pierwszych dwóch piłek nożnych na Dreamcsta. W przygotowaniu są już trzy następne, a więc... Jedziemy z tym koksem.



UEFA STRIKER gościł już w Neo Plus w wersji na PlayStation (N+ 16, str 47) i, szczerze mówiąc, niewiele mogę do tamtej recenzji dodać - jest to bowiem identyczna gra, z lepszą, bo podciągniętą do wyższej rozdzielczości grafiką. Co ciekawe, mimo tego gra nie zachwyca oprawą wizualną - nie prezentuje się jak tytuł nowej generacji. W dalszym ciągu brakuje pełnej licencji; jest tylko kilka znanych klubów piłkarskich, co w znaczny sposób ogranicza możliwości gracza. Bardzo fajną opcją jest Classic Match, pozwalający odtworzyć znane pojedynki. Robi wrażenie zaawansowana opcja treningowa, dzięki której można znacznie podnieść swoje kwalifikacje.

Najwięcej zarzutów można mieć do samej gry w akcji; jest strasznie miękka, mało kontaktowa i brakuje jej tej ikry, którą posiada ISS PRO. Słuchajcie - faktem jest, że jestem maniakalnym fanatykiem ISS'a, ale w inne piłki też lubię grać i potrafię docenić ich zalety, jeśli takowe są. W przypadku tej gry podobają mi się inteligentni, dobrze ustawiający się piłkarze. Mogło być lepiej (bo i po DC spodziewam się więcej), ale i tak jest to lepsza gra niż recenzowany obok WWS2000.

Chest

Dreamcast	6
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	6
MIÓD	6

Wydawca: Infogrames
Producent: Rage
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

WORLDWIDE SOCCER 2000

Jak to się stało? Dlaczego tak wyszło? Czemu seria, w którą zagrywaliśmy się na Saturnie została sprowadzona do tak niskiego poziomu?



Niestety, pierwsza próba Sega Of Europe w kategorii piłki nożnej stanowi spore nieporozumienie, rozczarowanie i jest zwyczajnie nieudana. Piłkarze ruszają się jak paralitycy i robią to w istnie ślimaczym tempie, piłka nie klei się do nogi, a strzały to momentami parodia. Jedynie grafika robi dobre wrażenie - jest lepsza niż w konkurencyjnym UEFA STRIKER, ale jakim kosztem...

Będą narzekał dalej: ciężko jest ustawić kamerę tak, aby dało się grać a sterowanie jest całkowicie skopane. Może warto jeszcze wspomnieć, że autorami tej gry są panowie z firmy Silicon Dreams, którzy co roku próbują wcisnąć nam raczej przeciętną grę na PSX ze słowami "MICHAEL OWEN WORLD LEAGUE SOCCER" w tytule. Nie kupujcie tej gry. Jeśli już nie możecie wytrzymać fykajcie UEFA STRIKER, a jeśli cierpliwość nie jest wam obca, posłuchajcie tego: Konami oficjalnie potwierdziło, że ISS PRO (pod zmienioną nazwą MAJOR LEAGUE SOCCER) pojawi się już niedługo na Dreamcasta. A jeszcze przed nim, za miesiąc - góra dwa - będzie przepiękny VIRTUA STRIKER 2, w którego na pewno warto będzie zainwestować.

Chest

Dreamcast	4
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	5
MIÓD	3

Wydawca: Sega
Producent: Silicon Dreams
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

NBA COURTSIDE 2
featuring Kobe Bryant

Przez jakiś czas pierwsza gra z serii NBA COURTSIDE stanowiła alternatywę dla zakochanych w "symulacyjnym" baskecie posiadaczy Nintendo 64. Alternatywę dla EA Sports i ich serii LIVE...

Ciężko jest wystosować zarzuty przeciw EA Sports - LIVE 99 na Nintendo to kawałek solidnej i w dodatku ślicznie prezentującej się gry. W szranki z tegoroczną edycją live staje NBA COURTSIDE 2, firmowana - podobnie jak poprzednia część - nazwiskiem Kobe Bryanta, który także posłużył jako model przy sesjach motion-capture.

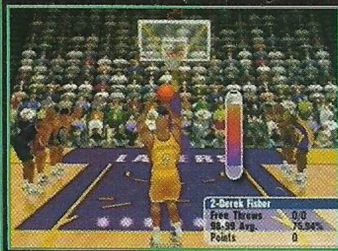


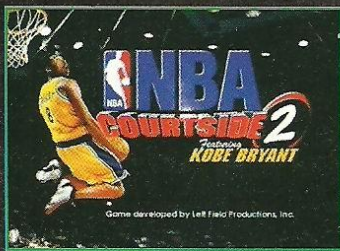
Gra posiada zarówno tryb zręcznościowy, jak i symulacyjny. Ten pierwszy momentami czerpie z NBA HANGTIME, z "gorącymi polami" i kosmicznymi paczkami. Tryb arcade jest znakomitym bonusem, jest w nim olbrzymia liczba opcji i przez długi czas nie ma prawa się znudzić. Jednak główny nacisk w NBA COURTSIDE 2 położono na symulację wydarzeń rozgrywających się na profesjonalnym boisku do koszykówki - NBA. Inteligencja graczy jest wręcz wybitna, system sterowania z mnóstwem zagrań i zwodów - szalenie intrygujący i intuicyjny. Gra jest też przez to momentami bardzo trudna; ale nie w sposób znany z innych takich produktów. Tutaj jeśli gracz jest dobry, a jego forma wysoka, na boisku zachowuje się adekwatnie.

Gra ma dobrą grafikę w wysokiej rozdzielczości i udany dźwięk. Trochę boję się wydawać werdykt przed obejrzeniem LIVE 2000, ale obawiam się, że to chyba w tej chwili najlepsza koszykówka na Nintendo 64.

Sheck Gardner

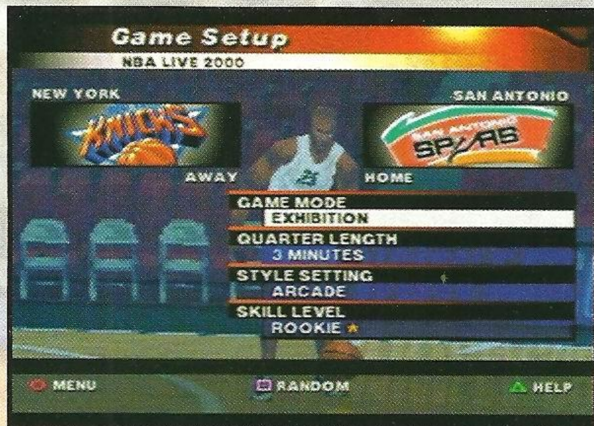


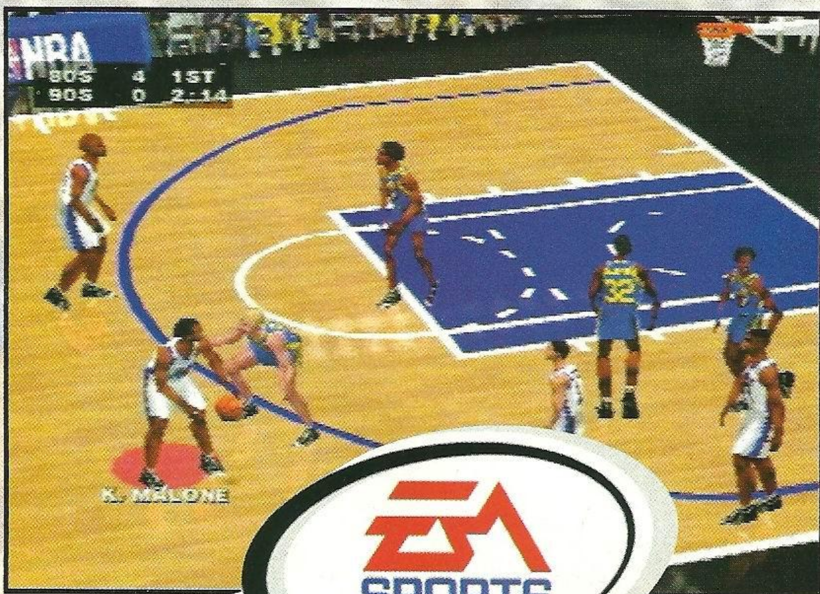




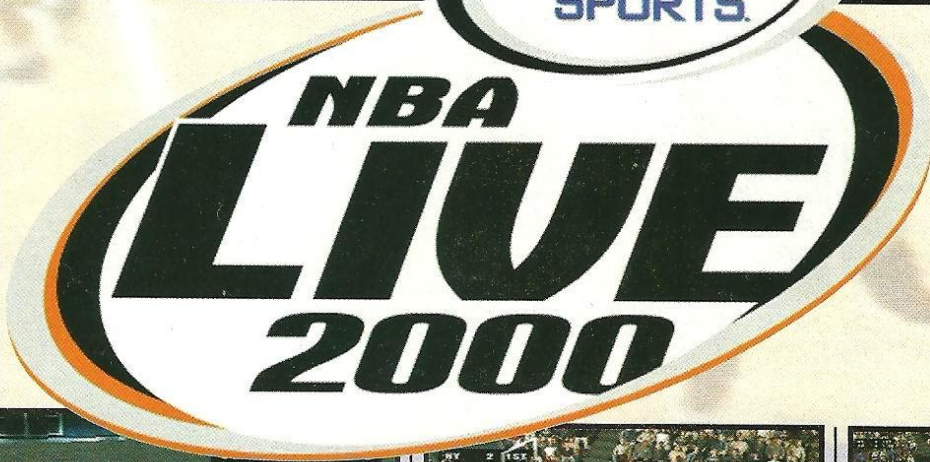
Nintendo 64	8
GRAFIKA	8
DŹWIĘK	7
MIÓD	8

Wydawca: Nintendo
Producent: Left Field
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Styczeń 99
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak





Chłopaki z EA Sports chyba rozminęli się z powołaniem. Powinni byli zostać chirurgami plastycznymi. Tam przynajmniej efekt ich pracy uszczęśliwiłby klienta. A tak mamy kolejną gierkę po faceliftingu czyli NBA LIVE 2000.



Operacja się udała, tylko czy pacjent wygląda tak jak byśmy sobie tego życzyli? Jak najbardziej! Tu muszę się pokłonić przed geniuszem speców od marketingu "elektroników". W tej części jest po prostu wszystko, czego gracz może zapragnąć. Nie wiem jak wy ale ja zawsze narzekałem na brak Michaela Jordana we wszelkich grach związanych z koszykówką. I co? Jest! Wraz z nim pojawiły się największe gwiazdy z pięćdziesięcioletniej historii ligi z niedawno zmarłym Wiltem Chamberlainem na czele. Produkt dzięki tym zabiegom zyskał wiele w oczach potencjalnego nabywcy (większość fanów na samo brzmienie nazwiska JORDAN wyłoży pieniążki na ladę), ale niestety nie tylko wygląd w grach się liczy. No dobra dość tych wynurzeń. Zaczyna się mecz...

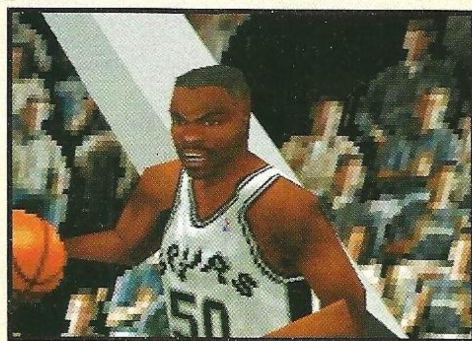


Pierwsza kwarta

Co może otwierać grę o koszykówce? Oczywiście intro, w którym podziwiamy (jak zwykle) najefektowniejsze akcje w wykonaniu naszych idoli. Niestety sam filmik niczym specjalnym się nie wyróżnia, mógłby być bardziej porywający aby naładować nas pozytywnie przed grą. W głównym menu niewiele się zmieniło od zeszłego roku, rozplanowanie jest trochę inne, ale na pewno się nie zgubicie. Oczywiście mamy również nowości, przede wszystkim możemy zagrać 1 na 1 z samym Michaelem Jordanem lub innymi zawodnikami. Drugą nowinką są wspomniane już drużyny gwiazd z przeszłości ligi. Nareszcie możesz się przekonać jak wypadnie konfrontacja współczesnych gwiazd z tymi, które elektryzowały publikę w latach 60-tych. Resztę już znamy: aktualne składy, wszystkie hale, możliwość kreowania własnych zawodników, trening itp.

Druga kwarta

W grafice odnotowałem pewne postępy w porównaniu z numerem 99, ale są to zmiany kosmetyczne. Między innymi poprawiono grafikę twarzy zawodników - chłopcy robią więcej grymasów, min i są bardziej podobni do swych żywych odpowiedników. Wprowadzono również krótkie "scenki rodzajowe". Gracze dziękują sobie za asystę w bardzo charakterystyczny sposób, wyrażają swe niezadowolenie z powodu decyzji sędziów itp. Paczki są bardziej dopasowane do stylu gry koszykarzy: Shaq będzie walił potężne wsady przewracając rywali, a Olajuwon zrobi to samo, tylko trochę szybciej i z większą finezją. Niestety odbiło się to czkawką na scrollingu ekranu, który jest chyba jeszcze bardziej denerwujący niż w poprzednich wydaniach. Swoją drogą ciekawe kiedy ze stajni EA Sports wyjdzie gra, która tego elementu nie będzie miała zmaszczonego. No, ale co z samą przyjemnością płynącą z gry? Tu mam dość mieszane odczucia.



Gra z kumplami jak zwykle niesie dużo radości, choć konsolowy przeciwnik jest kiepsko pomyślany: na najniższym poziomie trudności ogranie go jest łatwe jak odebranie dziecku lizaka, a z kolei poziom najwyższy został sztucznie utrudniony. Po prostu nie powstrzymasz przeciwnika, trafia kiedy chce i skąd chce zamiast grać sprytniej.

Trzecia kwarta

W warstwie dźwiękowej jest jak zwykle doskonale, komentator się grzeje, kibice skandują D-fense, d-fense, gracze pogadują do siebie, a muzyczka przygrywa. Przygrywa i to jaka! Naughty by Nature, Run D.M.C. i inni. Na tym polu EA Sports jest doskonałe. Ale byłbym zapomniał - są i wibracje, teraz poczujesz każdy slam dunk i faul. Zabrzmiało jak slogan reklamowy, prawda? No cóż przecież o to tu chodzi. Oni chcą sprzedać a wy macie kupić. A zmiany są tylko pretekstem, gdyż sama rozgrywka zasadniczo bez rewolucji bo i trudno wymyślić coś nowego w tej materii. Koszykówka zawsze będzie polegać na wrzuceniu piłki do kosza i basta!









Czwarta kwarta

Jesteś fanem NBA? Prawdziwym FANEM? Masz poprzednie części? Odpowiedziałeś 3 razy TAK: sytuacja praktycznie bez wyjścia, kupisz i tę, choćby dla aktualnych składów oraz Jordana i spółki. Dla tych, którzy odpowiedzieli negatywnie na trzecie pytanie moja rada brzmi: kupić i grać. Co zaś powinni zrobić pozostali? Zastanowić się po co czytają recenzje gier, które ich nie interesują.

Marcellus

PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

NBA ShowTime NBA on NBC

Shoooow-Timeeeee!

Długo czekaliśmy na kolejną odsłonę nieśmiertelnego NBA JAM i HANGTIME. To moim zdaniem także najbardziej miodna konsolowa koszykówka jaka powstała. Jest też wersja na DC - z grafiką o kosmicznej jakości. Jeśli chodzi o zręcznościowe gry sportowe, Midway ma na to patent - miesiąc temu skopali READY 2 RUMBLE, dziś SHOWTIME... Krążą plotki, że firma bierze się teraz za hokej i piłkę nożną. Czy muszę dodawać, że czekamy na nie z niecierpliwością? Tymczasem jednak gramy na maksa w SHOWTIME. Wszystkim podjaranym tą grą radzę zajrzeć do tipsów w tym miesiącu! [Gulash]

Będę z wami szczery szanowni czytelnicy. Z gier sportowych najbardziej lubię koszykówkę oraz piłkę nożną. Zwłaszcza, jeśli kapią one miodem na prawo i lewo osładzając ciężkie życie recenzenta i dorosłego mężczyzny. Do dziś pamiętam nieprzespane noce przy NBA JAM na SEGA MEGADRIVE, która to zaoferowała super zabawę z kumplami i kazała ukochanej Renacie iść w odstawkę w wyniku nabąblowania obydwu dłoni. Stare dzieje, natomiast dzisiaj znowu popadłem w orgastyczną euforię po odpaleniu NBA SHOWTIME, która to w najlepszy i nowoczesny sposób czerpie ze starego, ale jarego wzorca.



Na bazie obcykanego patentu polegającego na rozgrywaniu meczyków w kosza systemem dwóch na dwóch stworzono arcyciekawą pozycję. W starej odsłonie nie liczyły się przepisy, grawitacja także szła w odstawkę, nie mówiąc o innych realiach koszykarskich. Najważniejszy był odlot, maximum perversum i doskonała, fenomenalna zabawa. W przypadku **NBA SHOWTIME** śmiem stwierdzić, że producenci poszli jeszcze dalej, bowiem skorzystali z dobrodziejstw grafiki 3D oraz zyskującego coraz większą popularność Multitapa.

Dzięki trybowi multiplayer gra okazała się absolutnym złodziejem czasu i perfekcją na długie i szare zimowe wieczory. Natomiast grafika 3D uplastyczniła i zdynamizowała poruszanie się zawodników. Pozostając przy temacie graczy i rozwijając go o dostępne drużyny warto zauważyć, że skorzystano z licencji NBA, co automatycznie zaowocowało wszechobecnymi ryjkami czarnoskórych bogów. Poczułem się dzięki temu jak w domu przed telewizorem podczas transmisji meczu L.A. Lakers - Chicago "frajerzy" Bulls.





Jednak cała otoczka nie odgrywałaby takiej roli, gdyby nie fakt, że na parkiecie dzieją się istne cuda, dziwy przyrody. Po pierwsze - dynamika rozgrywanych meczów powala na kolana każdego, nawet Lajosza Petefiego. Po drugie, artyzm dostępnych zagrywek i ich widowiskowość przebija konkurs paczek, mecz Wschód-Zachód, czy nawet Jordana w szczycie formy.

Odwrotny kelner, paczki przez blok 4 rąk, alley'upy czy paląca się piłka fajcząca przy zdobywaniu punktów siatkę to norma! Do tego dochodzi nieprawdopodobnie reagująca publika i doskonale wkomponowane komentarze. Pot leje się z czoła non stop! To były oczywiście patenty dostępne w ataku, natomiast sferę obrony postaram się wam przybliżyć po czwarte. Tak więc po czwarte przepisy w tej grze się nie liczą. Można się rozpychać, walić po łapach przy blokach ile wlezie, wywracać szarżującego przeciwnika na parkiet, a nikt krzywdy za to nie zrobi. Wręcz przeciwnie publika skwituje to owacją na stojąco, a kolejna kropla potu ściekne na dywan!

Lekarstwem na rozpychającego się burka drużyny przeciwnej może okazać się piwot wykonany na szybkości lub fikuśne podanie do wiszącego nad koszem zawodnika własnej drużyny. Kopary wówczas opadają, liście same z drzew spadają! Jedyne czego nie wolno, to skakać do trójaków i próbować je blokować, bo sędzia zalicza punkty, które mogłyby być niezdobyte.

Polecam tę grę każdemu, bo jest cudacznie doskonała, zwłaszcza dla więcej niż jednego gracza. Opcja gry we 4 osoby jest tutaj wręcz pożądana!

Wicik

HALFTIME STATS 36 – 32

BRYANT			RICE	
100%	2/2	FG'S	1/1	100%
44.4%	4/9	3PTS	2/4	50.0%
	20	POINTS	16	
100%	2/2	DUNKS	4/4	100%
	5	ASSISTS	8	
	3	STEALS	0	
	3	BLOCKS	2	
	0	REBNDS	4	
	1	INJURED	0	
	0	TRNOVR	0	

HOWARD			MURRAY	
100%	2/2	FG'S	2/5	39.9%
100%	2/2	3PTS	2/5	39.9%
	20	POINTS	12	
62.5%	5/8	DUNKS	1/4	25.0%
	3	ASSISTS	7	
	0	STEALS	0	
	1	BLOCKS	0	
	2	REBNDS	3	
	4	INJURED	[illegible]	
	[illegible]	TRNOVR	1	

PlayStation 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

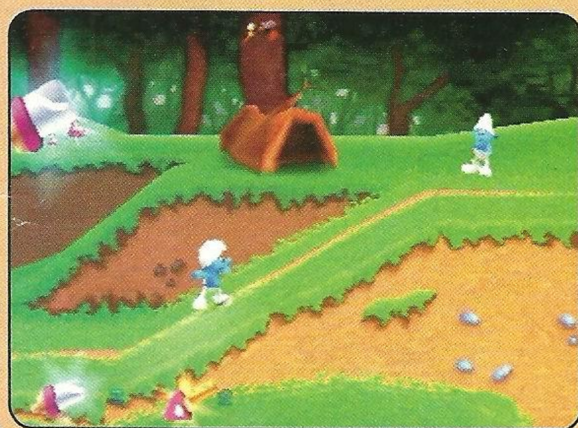
THE SMURFS

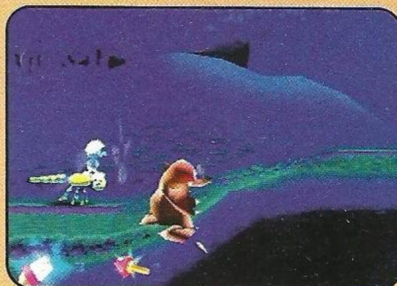
Wiecie dlaczego Smerfetka nie ma dzieci? Chyba wiecie...

Smerfy to chyba jedna z najpopularniejszych bajek dla dzieci. Przyznam się, że jako siedmiolatek naprawdę z przyjemnością oglądałem przygody niebieskich stworków. No właśnie - jako siedmiolatek! I taka też jest gra SMURFS. Przeznaczona tylko dla dzieci. Konsolowa adaptacja to prosta i nieskomplikowana platformówka okraszona bardzo spokojną i banalną fabułą. Na twoje barki spada obowiązek zaopiekowania się małym smerfiątkiem. Oczywiście sprawa nie jest taka prosta, gdyż dziecko musi się odżywiać, a obiad należy znaleźć w lesie. I tak, musisz przebyć kilkanaście poziomów aby dostarczyć maluchowi odpowiednią porcję pożywienia. Sama zabawa jest naprawdę prosta - należy dotrzeć do końca levelu i zebrać porozrzucane grzybki. Ponieważ środowisko gry jest dwuwymiarowe prawie zawsze trzeba przeć naprzód. Levele mimo, że zróżnicowane, są bardzo krótkie. Doświadczonemu graczowi ukończenie poziomu nie powinno zająć dłużej niż trzy (!) minuty. Scenerie po których porusza się na bohater są różne - trzeba przebyć las, zwiedzić kopalnie oraz zjechać na nartach. Z czasem poziom skomplikowania poszczególnych leveli wzrasta, jednak daleki jestem od nazwania go trudnym. Między etapami należy cały czas doglądać malucha i spełniać jego zachcianki: położyć spać, nakarmić, wykąpać czy zabawić. Samo życie. Od naszych poczynań zależeć będzie kondycja chłopca.

SMURFS wydany przez Infogrames posiada najlepszą oprawę ze wszystkich tytułów poświęconych tym małym stworzonkom. Przy tworzeniu grafiki i poziomów zastosowano patent znany nam z CRASHA. Aby podnieść jakość obiektów przerenderowano je wcześniej, tak aby móc je odtwarzać na bieżąco z kompaktu. Dzięki temu zabiegowi mamy kolorowe i wyraźne otoczenie, do tego zostało jeszcze sporo mocy obliczeniowej na wymodelowanie postaci i przeciwników. Wszystkie animowane obiekty są wyraźne i duże tak aby jak najbardziej przypadły dziecku do gustu. SMURFS to dobry tytuł, pod warunkiem że otrzyma go najmłodsza pociecha w domu. Świetny prezent na gwiazdkę dla córeczki lub synka. Starsi gracze niech zajmą się... Nauką ha, ha.

Brat





PlayStation 5

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	5
MIÓD	5

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

BALLISTIC

Do jakiego stopnia można się posunąć kopiując czyjś pomysł? Ciekawe czy to pytanie zadali sobie autorzy BALLISTIC. Choć zawsze mogą się usprawiedliwiać, że przez ostatnie pięć lat byli w Azerbejdżanie...

Pozwólcie, że wyjaśnię problem, jednak będzie mi potrzebna wasza pomoc. Czy przypadkiem nie istnieje taki tytuł, którego bohaterem są kulki i tylko kulki? A czy przypadkiem nie jest to także gra logiczno-zręcznościowa? I czy nie polega na likwidowaniu bil jeśli stykały będą się więcej niż trzy tego samego koloru? I czy czas lub ilość posunięć gracza nie ogranicza tam pola manewru? 99 osób na 100 odpowie: oczywiście, istnieje taka gra, a do tego jest już serią obecną na wszystkich platformach. To BUST - A - MOVE! I macie rację! Ale cóż, oto mam przed sobą tytuł, po którego obejrzeniu na wszystkie powyższe pytania również odpowiedzielibyście twierdząco.

BALLISTIC to dosyć poważna zrzynka z wymienionej wcześniej serii. Ale cóż, nawet skopiowany pomysł trzyma swoją moc, co doskonale widać na przykładzie produktu Infogrames. Oczywiście jest parę różnic. Najbardziej zauważalna to rozmieszczenie kulek, które nie układają się w poziome wzorki, a tworzą spiralę. Pierwszy element tej spirali przesuwa się do środka i kiedy go osiągnie, następuje koniec zabawy. Naszym zadaniem jest usuwanie jak największej liczby elementów. Zasada jest identyczna jak w BAM - wystrzeliwujemy bilę o określonym kolorze, tak aby trafiła co najmniej dwie kule bliźniacze. Gdy znikną, na chwilę powstrzymujemy tańcuszek. Podobnie jak w BAM do dyspozycji mamy trzy rodzaje rozgrywki. Pierwszy to standardowy arcade, w którym należy jak najdłużej przetrwać. Drugi charakteryzuje się podziałem na levele, na których musimy wyeliminować odpowiednią ilość bil. Trzeci to oczywiście challenge dla dwóch graczy.

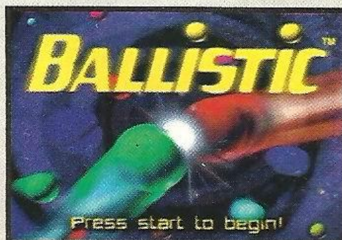
W BALLISTIC troszkę mocniej zaakcentowano wątek logiczny. Trzeba tak niszczyć kulki, aby te po rozbiciu się przybliżyły ze swych krańców bile także o tym samym kolorze. W ten sposób można tworzyć combosy. Czasami drogę do celu zasłaniają trąby powietrza, które zmieniają tor lotu wystrzelonej kulki.

BALLISTIC jest tytułem przeznaczonym dla tej spokojniejszej części graczy, pasjonującej się serią BAM. I mimo ewidentnej kradzieży pomysłu, powinien się tym osobom spodobać. Jednak brakuje mu tej świeżości oraz miodności jaką zawsze posiada produkt Taito. Dlatego też ocena dużo niższa.

Brat









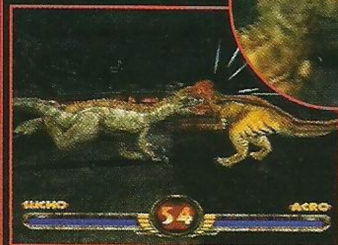
PlayStation 6

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	6
MIÓD	6

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

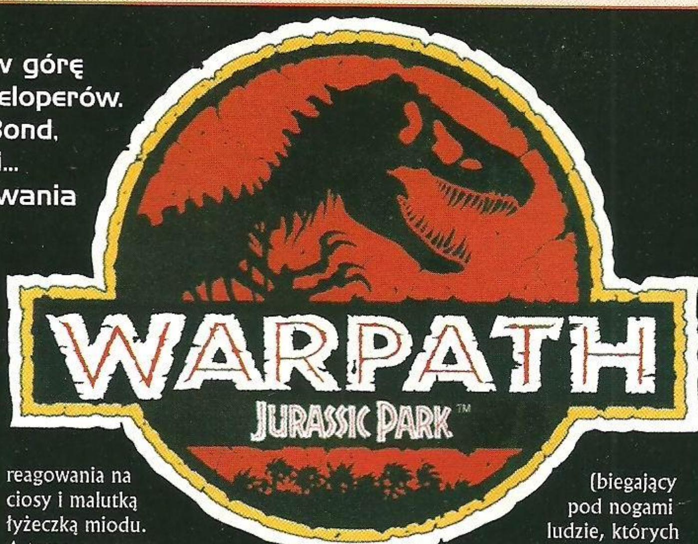








Black Ops dalej pnie się w górę po drabinie kiepskich developerów. Najpierw bardzo średni Bond, teraz nowy Park Jurajski... Czyżby próba zdetronizowania 989 Studios?



Nie wiem kto z was chciał zagrać w mordobicie z dinozaurami w roli głównej. Ja jakoś się do tego nie paliłem. I nie powiem, żeby mój entuzjazm gwałtownie wzrósł po sprawdzeniu najnowszego skutku ubocznego "Parku Jurajskiego". Bo jest tak. Jak na grę, WARPATH ma sporo walorów edukacyjnych. Dinozaury mimo wszystko jeszcze są na fali, więc możliwość dokładniejszego przyjrzenia się tym milusińskim z bliska na pewno okaże się nie do pogardzenia przez wielu graczy. Niestety jednak, jak na grę, WARPATH ma do zaoferowania niewiele więcej. A to trochę za mało. Wyobraźcie sobie taki obrazek: mocno ograniczone mordobicie z niezbyt bogatym garniturem ciosów, niezbyt porywającą (choć rzetelną) grafiką, nienajlepszą prędkością reagowania na ciosy i malutką łyżeczką miodu. A teraz na ramce napiszcie WARPATH i odwróćcie go do ściany.

Cała satysfakcja grania w WARPATH kończy się, w momencie ujrzenia w akcji wszystkich dinozaurów. O ile w zwyczajnych mordobiciach, po ujrzeniu wszystkich postaci w akcji, naturalnym odruchem jest wczuć się w jedną z nich i zacząć nią grać, o tyle tutaj sytuacja ta nie ma miejsca. Gra jest mocno masherska, nie urozmaicają jej akcje rodem z PRIMAL RAGE (biegający pod nogami ludzie, których można złapać i zeżreć w celu odnowienia sobie energii).

Zaprawdę nie polecam jej nikomu, kto lubi mordobicia. A inni i tak nie mają tutaj czego szukać.

Banan

PlayStation	4
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	5
MIÓD	3

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Black Ops
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

TENCHU: SHINOBI HYAKUSEN

Z burzą mózgów to nie jest wcale taka prosta sprawa. Otóż ktoś sobie kiedyś ubzdurał, że najlepiej zrobić burzę mózgów jak nie ma pomysłów. Zbiera się ludków, prezentuje temat i każdy rzuca ideę - nawet najbardziej absurdalną. A potem wybiera się najlepszą. Figa.





Okazuje się, że to niewiele pomaga. Najlepiej ponoć po burzy mózgów puścić wszystkich do domu i tam dopiero rodzą się najlepsze pomysły. Tak było trochę z tym TENCHU. W TENCHU pokazano grę, potem w T:SHINOBI GAISEN pokazano edytor poziomów, a w T: SHINOBI- HYAKUSEN - to co można z tym edytorem poziomów zrobić. Są to mianowicie, nowe poziomiki wytłoczone edytorem, które przechodzić można na czas i na punkty.

Całość produkcji przywodzi na myśl MGS: SPECIAL MISSIONS. I rzeczywiście. Misje są jawnie treningowe, choć uważam, że w TENCHU gra się ciekawiej, niż w MGSa. O wiele milej przemierzać leśne ostępy, strome skały, zimowe pejzaże - nawet jeśli są zawieszone w nicości (stąd też m. in. skojarzenie z VM), niż elektroniczne połacie sześcianów. No i muzyka lepsza. Ta sama co w TENCHU do tej pory, ale wciąż genialna, niesamowita, cudowna. Misje owe zostały ponoć przysłane do Sony Japan przez wiernych fanów, choć śmiem twierdzić, że chyba nie wszystkie. Czasami trafiają się o wiele większe połacie gruntu, niż na to pozwalał edytor z GAISEN, elementy, których zamieścić nie można było...





Przyznam uczciwie, że nie sądziłem, że gra owa zaskoczy mnie miło. Sądziłem, że będą to takie sobie produkcje, do przelezienia. A tu proszę: ograniczona do minimum ilość sprzętu (linka, shuriken, kolce), elementy jakich dotąd nie było (np. zapadające się elementy gruntu, kryjące bezdenne przepaście), plansze tematyczne zrobione tak, że zabawa w to "TENCHU ver 1.3" przypomina raczej grę w szachy, niż zręcznościówkę. Np. Łucznicy rozstawieni wszędzie tam, gdzie są tylko dachy i inne miejsca, by wspiąć się wyżej (jak pamiętacie przede wszystkim spoglądali oni w górę), rząd schodów, z których przedostatni kryje otchłań ukrytą na samym początku, tak, że jej nie widać. Biegniesz więc aleją schodów, nikogo nie widać... Kolejny stopień, już zaczynasz się nudzić, i nagle "aaaaaaaa". Po zawodach.

Dlaczego aż siedem punktów? Bo to wciąż stare, dobre TENCHU. Ta gra naprawdę wciąga na długie, klimatyczne godziny. Dlaczego tylko siedem? Niewiele się zmieniło. Ile można na tym samym. Sorry - prawo rynku.

Grabarz

PlayStation	7
GRAFIKA	8
DŹWIĘK	9
MIÓD	7

Wydawca: Sony
Producent: Sony Music JP
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

SKATE AND DESTROY





PlayStation to wręcz wymarzona konsola dla wszystkich miłośników sportów ekstremalnych i wyczynowych. Tylko tutaj możemy bowiem przebierać w grach próbujących oddać dwie najbardziej ekscytujące dyscypliny - snowboard i skateboard. Tak jest - to już trzecia deskorolka na PSX'a, a sądząc po zapowiedzi STREET SK8ER 2, na tym się nie skończy.

Kilka miesięcy temu poznaliśmy świetną grę w postaci TONY HAWK'S SKATEBOARDING, czas więc na kolejną propozycję. SKATE AND DESTROY nie stara się xerować THS. Wręcz przeciwnie - choć obie gry traktują o skateboardingu, różnią się od siebie podejściem do tematu. Podczas gdy THS pozwalał na duszenie skomplikowanych kombinacji praktycznie każdemu (i to po kilkuminutowym zaledwie treningu) i był bardziej nastawiony na efektowną i bezstresową jazdeczkę, w SKATE AND DESTROY droga do chwały prowadzi przez krew, pot i łzy. Krótko mówiąc: to SKATE AND DESTROY oddzieli chłopców od mężczyzn.

Zaczynamy przygodę z deską jako jeden z sześciu głodnych sławy zawodników, różniących się aż sześcioma współczynnikami. Celem jest zaliczenie wszystkich leveli i pojawienie się na okładce zaangażowanego w produkcję gry magazynu Thrasher. W międzyczasie za dobre wyniki zdobywamy sponsorów, a ich logo - jeśli wola - pojawiają się na naszych ciuchach. Można na przykład jeździć w butach i koszulce Converse i DC, choć mnie do gustu jakoś dziwnie przypadł brand Independent z charakterystycznym krzyżem.









Każdy poziom został skonstruowany w specyficzny sposób i nie da się pojechać dwa razy tak samo. Na jednych łatwiej jest nabijać punkty skacząc na rampie, na innych częściej można grindować (ślizgać się na desce, nie kółkach, po krawędziach), a jeszcze na innych pozostają standardowe skoki. Za każdym razem podany jest limit punktów, które trzeba zdobyć, oczywiście coraz wyższy. Czasu jest niedużo - całe 2 minuty - ale wcześniej można do woli pojeździć po poziomie, planując sobie trasę przejazdu. Gdy czas się kończy pojawia się policjant z tazerem i pieści prądem naszego skatera. Chyba, że ten ucieknie (podpowiedź: gdy goni cię policja mnożnik punktów ostro się podwyższa - spróbuj wykonać kilka trików). Poziomów jest 12, w tym kilka skateparków, gdzie znajduje się mnóstwo pożytecznych dla skatera elementów zabudowy terenu. Problem w tym, że sędziowie zabierają 500 punktów za każdy upadek.







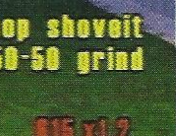












System trików jest dość skomplikowany, nierzadko przyjdzie trzymać jednocześnie trzy przyciski i duścić czwarty. Są flipy, obroty, graby, grindy i wszystko, czego dusza zapragnie. Muszę podkreślić, że triki są bardzo realistyczne, podobnie jak sama jazda. S&D pokazuje, że nie jest łatwo utrzymać się na malutkiej desce. Tutaj też widać dzielącą obie skate'owe gry różnicę - W THS zawodnik odbijał się od krawężnika, w S&D od razu leci na twarz. Upadki są szalenie efektowne i ogląda się je z otwartymi ustami. Na ekranie znajduje się też wskaźnik zniszczenia deski, gdy zejdzie do zera - board pęka i czas powtarzać level od początku. Tryb multiplayer nie jest niestety symultaniczny i pojedynki odbywają się tu na zmianę (jest aż 6 wariantów rozgrywki).

Grafika jest schludna, a animacja płynna. Postacie zawodników i wszystkie poziomy wykonano starannie i ze smakiem. Muzyka... Muszę powiedzieć, że SKATE AND DESTROY ma najlepszą licencjonowaną (to znaczy z utworami muzycznymi nagranymi przez prawdziwe zespoły) ścieżkę dźwiękową, jaka zagościła kiedykolwiek w grach video. Przynajmniej moim zdaniem. Na bok wszystkie snowboardy, na bok Hawk - oldschoolowy hip-hop najbardziej pasuje do skateboardingu. Gdy usłyszałem "King of Rock" Run DMC na wejściówce zdziwiłem się, ale gdy podczas gry poleciało choćby "Planet Rock" Afrika Bambaataa czy "Rapper's Delight" Sugarhill Gang aż przysiadłem głębiej w fotelu. Płyta z soundtrackiem z gry trafiła nawet do sklepów z muzyką na całym świecie.

SKATE AND DESTROY bardzo mi się podoba i grałem z prawdziwą, niekłamaną przyjemnością. Odpowiem też wreszcie na pytanie, które zapewne ciśnie wam się na usta. Otóż nie - dla zwykłego gracza, w sensie rozrywkowym SKATE AND DESTROY nie jest w moim odczuciu lepszą grą niż TONY HAWK'S SKATEBOARDING. Tamta gra jest przyjemniejsza, prostsza do wejścia w klimat, dłuższa, efektowniejsza, ładniejsza i oferuje zwyczajnie więcej. Jednak w naszym dość rygorystycznym systemie oceniania "ósemka" oznacza znakomitą pozycję i takie właśnie jest SKATE AND DESTROY.

Gulash

PlayStation 8

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	10
MIÓD	8

Wydawca: Rockstar
Producent: Z-Axis
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczen 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Lubię trudne gry

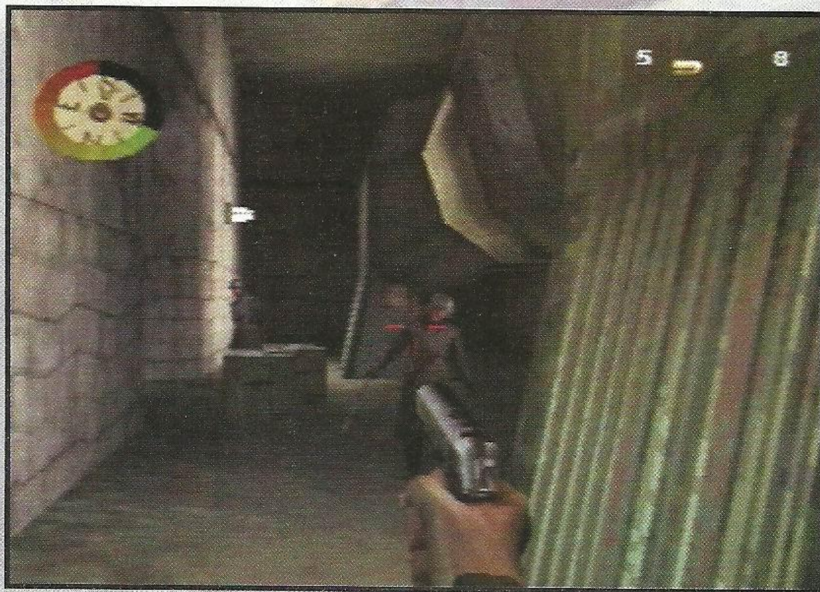
SKATE AND DESTROY jest bardzo, bardzo dobre. Gra niesie ze sobą sporo wyzwań i na początku nawet najprostsze triki mogą wydawać się trudne. Jednak po kilku godzinach treningu satysfakcja jest olbrzymia. [Banan]

MEDAL OF HONOR

Politically Correct Nazis

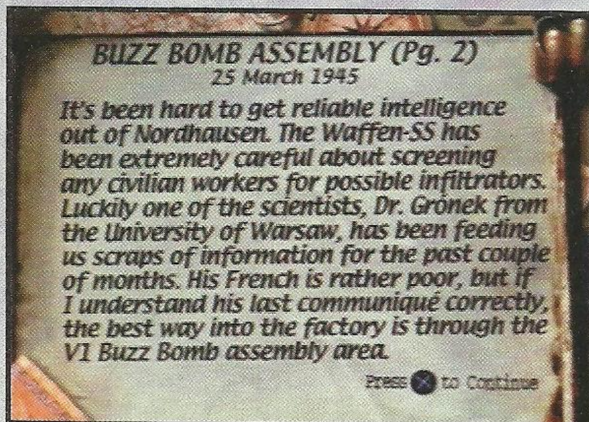
Niedawno byłem świadkiem toczonej w otchłaniach internetu rozmowy kilku światłych Amerykanów. Po pewnym czasie rozmowa zeszła na temat walki, potem wojen, a na końcu - II WŚ. Po jakichś pięciu-dziesięciu minutach coś mnie tknęło. Teoretycznie, jak na naszych sojuszników przystało, wszystko szło jak trzeba. Krytyka agresora, pochwała dzielnych żołnierzy. Ale... Coś nie dawało mi spokoju. W rozmowie ani razu nie padła nazwa Niemcy. Naziści to, Naziści tamto, Naziści śmamto... Z jakichś bliżej niesprecyzowanych powodów, w mniemaniu Amerykanów w II WŚ udział brali Polacy, Rosjanie, Anglicy, Włosi, Japończycy, Francuzi, Amerykanie oraz Naziści. A Niemcy w ogóle nie mają z tym nic wspólnego. Nie chciałbym być posądzany o podżegiwanie, ale wydaje mi się to trochę nie na miejscu. [Banan]

Dobrych shooterów fpp na konsole brakuje. Nie wiadomo czy twórcy rzeczywiście uwierzyli w to, że jest to gatunek PeCetowy, ale prawda jest taka, że przedstawiciele tego gatunku na PSX-ie nie są zbyt liczni. A QUAKE 2 tylko potwierdza tę regułę. No i jest konwersją.



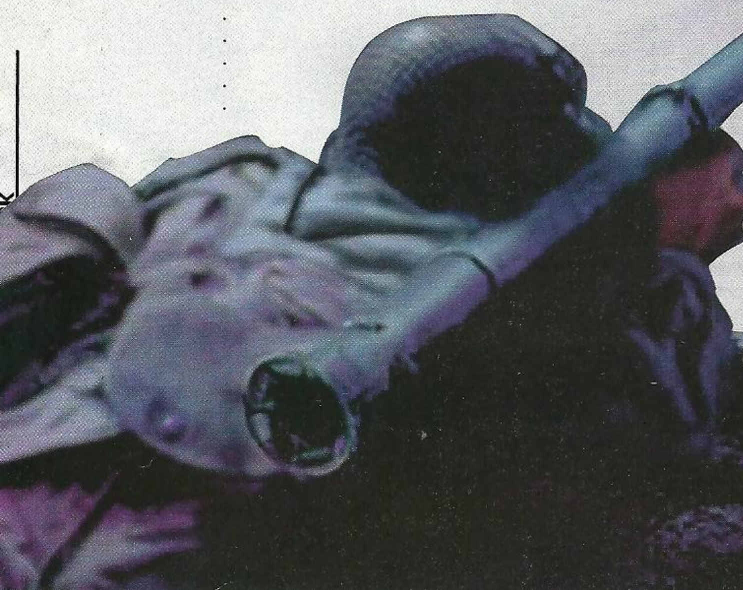
MEDAL OF HONOR to bardzo porządny i wciągający... pełen irytujących bugów shooter fpp. Ma bardzo klarowny podział na misje, sporo fachowej i autentycznej broni, armie żołnierzy Wermachtu, Kriegsmarine i SS. Wszystko czego gracz mógłby zapragnąć.

A co jest tak naprawdę najważniejsze w grze tego typu? Zachowanie przeciwników. Wystarczy, że nie są specjalnie ciekawi, a rozgrywka staje się nudna jak flaki z olejem. Na szczęście sytuacja ma się nieco inaczej w przypadku MEDAL OF HONOR. Po pierwsze - zważywszy na nasze uwarunkowania historyczne przeciwnik jest bardzo adekwatnie dobrany. Źli faszyści. Dobrze. Jak się zachowują? Różnie. Zaatakowany Niemiec może uciec, położyć się na ziemi i strzelać, zacząć biec w naszym kierunku strzelając, cisnąć granat, schować się za załomem i wystawiać jedynie rękę z bronią i nie celując (acz trafiając) puszczać serie... Czyli - w miarę realistycznie. Jeżeli dodać do tego, że przeciwnicy różnie zachowują się po trafieniu w nogę, a inaczej - w głowę (partie, w które można ich trafiać to: głowa, tors, krocze(!), prawa ręka, lewa ręka, prawa noga, lewa noga), odkopują lub odrzucają ciśnięte w ich stronę granaty (jeżeli zdążą, hehe) to robi się naprawdę imponująca lista. Ponadto samych animacji śmierci przeciwnika jest kilka. Szkoda tylko, że po trafieniu w plecy pacjent leci w naszym kierunku, ale... na nudę narzekać nie można. A rozmaitość jest przyprawą życia, jak mawiał mleczarz z opowiadanie Stephena Kinga.



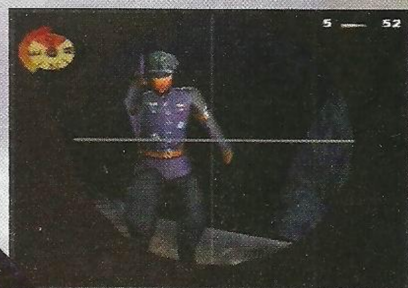


Sporo jest też broni. Co ciekawe, MOH jest pierwszą chyba grą, w której znalazł się jeden z najpopularniejszych karabinów drugiej wojny światowej, pomijany przy innych wojenno-growych produkcjach (prawdopodobnie z powodu swej małej szybkostrzelności). Mam tu na na myśli M1 - ośmiostrzałowy karabin, który jest tutaj bronią kluczową. Oprócz tego nie zabrakło też pistoletów, shotguna, pistoletów maszynowych (w tym nieceInego Thompsona), karabinu maszynowego Browninga, karabinu snajperskiego, granatów, bazooki... Dochodzą też stacjonarne, ciężkie karabiny maszynowe przydatne do oczyszczania terenu (po uprzednim zdjęciu załogi). Każdy z rodzajów broni w bardzo wyraźny sposób różni się od pozostałych. No i różne sytuacje wymagają wykorzystania różnych środków. Broń zachowuje się realistycznie. Np. dłuższe serie z lżejszych pistoletów maszynowych dają taki rozrzut, że bardzo łatwo jest zrozumieć dlaczego na wszystkich filmach dokumentalnych żołnierze preferują krótkie, kontrolowane serie. Jako broń nie do końca przydają się granaty. Niemcy zbyt łatwo i ochoczo je odrzucają. Ale to z tymi rzuconymi przez gracza. Bo sami mają sporo kłopotów, zwłaszcza przy ścianach, w wyniku czego wysadzają się dosyć często. Dzięki temu, sytuacja nieco się balansuje.



W grze wcielamy się w rolę Pattersona - żołnierza z jednostki specjalnej OSS zajmującej się działaniami na tyłach wroga. W sumie działań tych jest siedem. Zniszczenie fabryki produkującej gaz musztardowy, rozwalenie zakładu produkującego "ciężką wodę" służącą do budowy bomby atomowej, rozwalenie fabryki produkującej rakiety V2... Każde z działań podzielone jest na trzy-cztery misje, których poszczególne cele w bardzo jasny sposób przedstawione są we wprowadzeniu. Najczęstszym zadaniem jest wysadzenie jakiegoś obiektu przy pomocy ładunków wybuchowych, przerzucenie jakiejś dźwigni, wciśnięcie przycisku lub przekręcenie zaworu oraz znajdowanie przedmiotów. Do oryginalnych należy zaliczyć misję skradankową, gdzie na żądanie trzeba machać strażnikom przepustką pod nosem, a wścibskich oficerów - likwidować przy pomocy pistoletu z tłumikiem. Urozmaicają te wszystkie atrakcje wałęsający się po okolicy Niemcy.

Nie do końca zachwyca grafika. Z jednej strony - postacie na jakie natrafia się podczas gry są animowane w porządku (choć mają

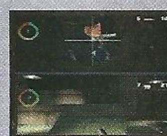
























niezbyt wiele polygonów), ale już tła nie są zbyt specjalne. Tekstury nie sprawdzają się szczególnie przy większych, otwartych przestrzeniach (tzw. efekt tekturowego pudełka). Pomieszczenia zamknięte wyglądają lepiej, i na szczęście to właśnie w nich rozgrywa się większość misji. Największym jednak problemem jest pop-up. Nierzadko zdarzało mi się widzieć ogień lecący z lufy przeciwnika, kiedy on sam znajdował się poza zasięgiem i to nawet przy zbliżaniu przez lunetę snajperską. Wystarczyło jednak tylko zrobić krok, a cała sylwetka wroga stawała się widoczna. Ogólnie kilka razy Niemcy wyskakiwali znikąd. Co prawda dosyć rzadko, ale zawsze. W ogóle wrogowie są w z góry wyznaczonych miejscach. Dzięki temu, na upartego można wykuć się pozycji startowych wszystkich przeciwników i jechać na pamięć... Koszmarnie wygląda też wchodzenie i schodzenie po drabinie. Patterson przemierza tę drogę jak w windzie. Można także przyczepić się do mocno rozchwianej uwagi żołnierzy. Momentami, stojący o dziesięć kroków od drugiego strażnik nie słyszy, że właśnie zdjąłeś mu kolegę (rzadziej), a w innych sytuacjach - przeciwnicy widzą cię zanim jeszcze znajdziesz się w zasięgu ich wzroku (częściej). Ta druga sytuacja jest trochę irytująca, kiedy próbuje się niepostrzeżenie podejrzeć jak ma się sytuacja za rogiem - Niemcy skądś tam wiedzą że się zbliżasz, zanim jeszcze wyściubisz czubek nosa.

To wszystko nie zmienia jednak faktu, że gra się bardzo dobrze. Akcja jest bardzo szybka (choć gdy na ekranie robi się tłoczno potrafi trochę chrupnąć) i naprawdę emocjonująca. Naturalnie każda kolejna misja jest nieco trudniejsza od następnych, ale autorzy uniknęli pójścia na łatwiznę obdarzając kolejnych przeciwników większą żywotnością. Zamiast tego są uzbrojeni w potężniejszą broń, celniej strzelają i są bardziej ruchliwi.

Gra, pomimo że pozornie prosta w swych założeniach (przebiec, strzelić, przebiec dalej, strzelić) stawia kilka trudniejszych zadań. Zrozumiecie o co chodzi, kiedy zaatakujecie dwa bunkry w drodze do zamku Schmerzen. Efekty dźwiękowe towarzyszące wystrzałom brzmią... ostro i wyraźnie. Naprawdę dobrze brzmią. Reszta oprawy - muzyka, odgłosy i okrzyki żołnierzy są zrealizowane bardzo porządnie. Ale jest też prawdziwa perełka. Pułkownik Hargrove, który wprowadza do każdego zadania ma hipnotyczny głos. Niezwykle mi się spodobał. Natomiast szybko nauczycie się nie lubić charakterystycznego dźwięku przypominającego odgłos jaki wydaje pestka wypluta do pustego wiadra - bo taki właśnie dźwięk wydaje pocisk po trafieniu w hełm na głowie przeciwnika. I starannie wymierzona kula, zamiast zabić, pozbawia szkopa nakrycia głowy. Denerwujące. Niby detal, ale ważny.

Gra ma zachęcający system punktowania misji. Po każdej z nich zostajemy ocenieni. Pod uwagę brane są takie detale jak ilość wystrzelonych pocisków, ilość trafień (z podziałem na poszczególne części ciała), wykonane cele oraz ocena (średnia, dobra, doskonała). Przechodząc wszystkie misje z jednego zadania z oceną doskonałą dostaje się medal oraz odkrywa dodatkowy bonus do wykorzystania w dalszej grze.

Sam tryb multiplayer nie jest specjalnie złożony - dwóch przeciwników, trochę broni i jedna mapa. Bieganie, strzelanie i... Tyle. Wcielić można się w dowolną z postaci z zakończonych już poziomów (w tym np. Szekspira czy Winstona Churchilla, ale na rozgrywkę większego wpływu to nie ma).

Podsumowując - gra jest bardzo dobra, najlepsza w swoim gatunku. Ale ma bardzo dużo niedoróbek. Za dużo na dziewiątkę. I przez nie właśnie o oczko niżej. Za to po ukończeniu gry zapraszam do obejrzenie (jeżeli jeszcze tego nie zrobiliście) "Szeregowca Ryana". Po obejrzeniu pierwszych piętnastu minut zobaczycie jaka fajna jest prawdziwa wojna. Ja widziałem film dopiero niedawno i zrobił na mnie wstrząsające wrażenie.

Banan



PlayStation 8

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	7
MIÓD	9

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Electronic Arts
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Hitler Kaputt!

Bardzo podoba mi się już sama idea wydania na PSX-a dobrego fpp'a, który dodatkowo nie jest konwersją. A kiedy jest on do tego jeszcze tak wciągający... Największy plus to oczywiście zachowania Niemców. Niezłe są sytuacje, kiedy na przykład trafi się gościa, który chce odrzucić ciśnięty w jego stronę granat. Schyla się, podnosi go, ty w tym momencie trafiasz go w rękę a on wypuszcza z niej prezent pod nogi. Po czym wylatuje w powietrze. Albo akcje z wystawianiem szkopów rąk zza ścian i (wyjątkowo celne zresztą) strzelanie na oślep. Świetny tytuł. Ale beta-testowany chyba nie był. [Gulash]





David Dienstbier jest odważny. Po stworzeniu jednego z najciekawszych tytułów na N64 bazując na serii komiksów o dzielnym łowcy dinozaurów, stworzył jeszcze lepszego sequela. A następnie, zamiast ciągnąć dalej ten sam wózek, postanowił stworzyć coś nowego. Chciał dać posiadaczom Nintendo namiastkę QUAKE 3; króla multiplayerowych fpp'ów.

TUROK RAGE WARS

Ale się nie udało.

Aż przyjemnie jest patrzeć na to, że developer taki jak Iguana potrafi silić się na nowe rzeczy. Chłopcy nie postanowili wydoić TUROKA do cna, jak robią to na przykład twórcy z Core, co roku wydając nową, ulepszoną i praktycznie taką samą Larę. Tutaj był szczytny cel. Ale nie powiodło się do końca.

Całą ta gra to jeden wielki multiplayer. Bez względu na to jak bardzo chciałoby się grać w nią samemu, widoczne staje się, że tutaj nie o to chodzi. Samotny gracz, przyzwyczajony do wspaniałych, przeżywanych samotnie przygód na dużych, kolorowych połaciach przestrzeni bardzo się zawiedzie. Zamknięte korytarze, klaustrofobiczna atmosfera, ponure kolory i boty. Nie wiem dlaczego, ale pomimo, że większość z przeciwników żywcem wyjęta została z poprzednich gier o Turoku, to niemal wszystkie wydają się... nie na miejscu.

Jak zwykle nie zawiódł za to arsenał. Jest Scorpion, wyrzutnia radioaktywnych flar, shotgun, karabin maszynowy, zmniejszacz (a może wysuszacz), zamrażacz, cerebral bore (jednorazowy, ale zawsze), kusza, bumerang, stacjonarne działka, wnyki, miny... Wszystko czego dusza zapragnie. Wiadomo - Iguana zawsze miała talent do wybierania broni. Niestety, dosyć szybko okazuje się, że najlepiej działają te już sprawdzone, a część z nowszych jest fajna... ale tylko jeśli chce się zobaczyć jej działanie. Bo sama efektywność już nie ta co, dajmy na to, Minigun.

Ciekawym elementem jest sposób zarządzania bronią. Przed walką każdy z graczy wybiera sobie pięć egzemplarzy broni, po jednej z pięciu kategorii. Broń lekka, ciężka, dziwna itd. Nie można więc na przykład biegać po korytarzach wyłącznie z najcięższymi giwerami - trzeba nauczyć się panować nad tymi kilkoma...

Zawodzą boty. Na prostszych poziomach aż wstyd bierze kiedy patrzy się jak nieporadnie kręcą się w kółko, kiedy wali się seriami z shotguna (alternatywny ogień) stojąc metr od nich. Po kilku poziomach robi się już lepiej, ale wciąż widać ścieżki, którymi się przechadzają. Przy okazji ścieżek - design aren jest bardzo nierówny. I niektóre są naprawdę brzydkie. Niestety oprawa, nawet pomimo wykorzystywania rozszerzenia pamięci nie jest zbyt rewelacyjna. Animacja chrupie przy pojawianiu się większej ilości wrogów na ekranie, a multiplayer na czterech... Też nie jest najlepiej.



Pomimo, że trochę zasysa, to jednak ciekawie pomyślany został tryb dla jednego gracza. W kolejnych etapach pojawiają się zadania typu: załatw kilku gości samemu mając tyle a tyle żyć, załatw jednego konkretnego przeciwnika, rozwal kilku wrogów grając razem z jakimś botem przeciw wszystkim,



załatw małpę trzy razy (jeden z zawodników biega zmieniony w małpę; po wskoczeniu w specjalny teleport - małpą staje się inny, wybrany losowo gracz; jako małpa można tylko biegać - broń znika do czasu wskoczenia do teleportu), trzy razy zdobądź flagę itd. Niestety przeciwnicy są na tyle mało wymagający, że gra nie jest emocjonująca. Poza tym aż razi sztuczność ich zachowania. Udźwiękowienie jest porządne, ale też bez rewelacji (np. dinozaury chrząkają jak świnie).

Tryb jednoosobowy pozwala na odkrywanie dodatkowych postaci, strojów i broni wykorzystywanych później w multiplayerze.

Ale niestety - do żadnego z tych trybów miłością zapłonąć nie można.

Jedna osoba szybko zatęskni za normalnym, prawdziwym TUROKIEM. Kilku grających zaś dosyć szybko się znudzi. Tej grze brakuje dynamiki. I tego czegoś. Co wciąż, jakimś cudem ma GOLDENEYE.

Banan

Nintendo 64	6
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	7
MIÓD	6

Wydawca: Acclaim
Producent: Iguana
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Expansion Pak, Memory Pak, Rumble Pak





NEO PLUS




NEO
PLUS
(c) 1999 Namco

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

PlayStation™

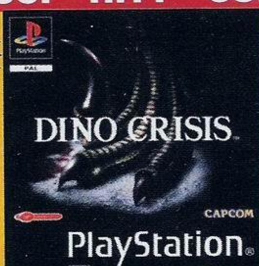


PlayStation™

SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *



199 zł FINAL FANTASY VIII
Ta gra nie wymaga reklamy! Angielska wersja. Polska instrukcja. Już w październiku!



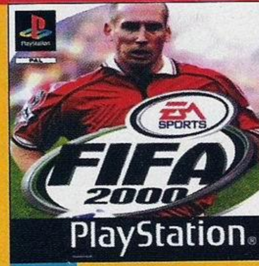
199 zł DINO CRISIS
Niesamowity survival horror prosto od twórców Resident Evil. Grać tylko po 24.



199 zł GTA 2
Druga część miejskiej gansterki! Czy uda ci się zostać królem miasta? Angielska wersja. Polska instrukcja.



199 zł SPYRO 2
Kontynuacja kolorowych przygód sympatycznego smoczka Spyro. Gra nie tylko dla dzieci. Angielska wersja. Polska instrukcja.



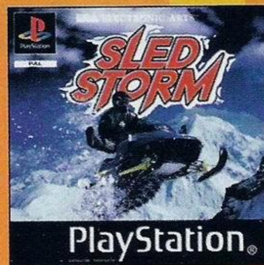
199 zł FIFA 2000
Już w sprzedaży! Najlepsza odsłona Fify w tym millenium.



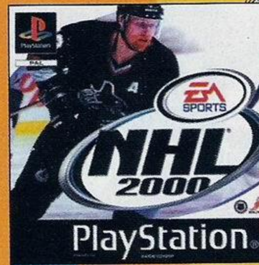
199 zł CRASH TEAM RACING
Wesołe wyścigi kartów, za kierownicami których zasiadają Crash Bandicoot i przyjaciele. Cool! Ang.wersja. Polska instr.



199 zł WORMS ARMAGEDDON
Wesołe perypetie krwiożerczych robali. Mnóstwo tradycyjnej, jak i niekonwencjonalnej broni. Wyśmienita zabawa! Do 4 graczy.



199 zł SLED STORM
Wyścigi skuterów śnieżnych z szybką akcją, skrótami i bezpardonową walką. Ocena NEO+ 8/10. Angielska wersja.



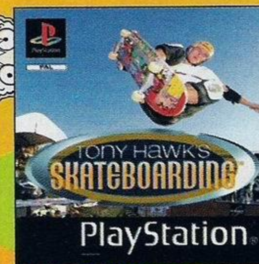
199 zł NHL 2000
Już w sprzedaży! Aktualne składy. Ocena NEO+ 9/10. Angielska wersja.



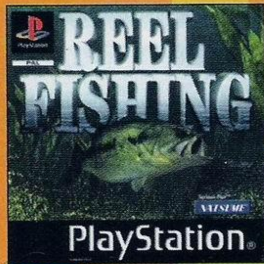
199 zł CHOCOBO RACING
Wyścigi kartów z udziałem bohaterów serii Final Fantasy. Czad! Angielska wersja. Polska instrukcja.



119 zł METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS
Dodatkowe misje do popularnej skradanki. Wymaga posiadania MGS.



199 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Powymiataj na rampach, w mieście i skate-parku jako mistrz tematu. Prawdziwy CZAD! Angielska wersja.



199 zł REEL FISHING
Jedyne i najlepsze łowienie ryb na PSX. Szczególnie ciekawe, gdy na jeziorze lód.



189 zł TARZAN
Doskonała gra na podstawie wchodzącego na ekrany kin filmu Disney'a. Wyśmienita zabawa nie tylko dla najmłodszych.



209 zł STAR WARS E1 THE PHANTOM MENACE
Gra przygodowa 3D w fantastycznym świecie Gwiezdnych Wojen. Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi i inni... Angielska wersja.



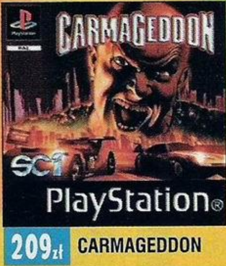
209 zł LEGEND OF KARTIA



179 zł KINGSLEY'S ADVENTURE



199 zł G-POLICE 2



209 zł CARMAGEDDON



199 zł THE X-FILES



199 zł QUAKE 2



199 zł LEGACY of KAIN SOUL REAVER

199 zł WIPEOUT 3

199 zł HOT WHEELS

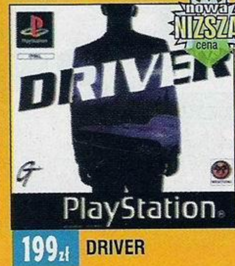
209 zł WWF ATTITUDE

199 zł V-RALLY 2

199 zł SYPHON FILTER



209 zł SHADOW MAN



199 zł DRIVER



199 zł CIVILIZATION 2



199 zł STREET FIGHTER ALPHA 3



109 zł GTA: LONDON 1969



199 zł SILENT HILL

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

PlayStation™ PlayStation™

SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *

199 zł RALLY CHAMPIONSHIP
Całkiem nowy, odjazdowy rajd samochodowy. Hit z PC teraz na PSX. Czyżby konkurencja dla Colina.

199 zł SPEC OPS STEALTH PATROL
Przejmij dowodzenie nad amerykańskim oddziałem komandosów. Od twoich decyzji zależy życie twoje i twoich ludzi.

199 zł THRASHER SKATE AND DESTROY
Nowa, świetna deska na PlayStation. Wysoki poziom trudności, oryginalne triki. Konkurent dla Tony'ego.

209 zł ARMY MEN 3D
Połączenie strategi RTS ze strzelaniną. Weź władze w swoje ręce. Pokieruj swoją armie do zwycięstwa.

209 zł TOY STORY 2
Znakomita gra przygodowa dla najmłodszych na podstawie najnowszego filmu Disneya.

209 zł EAGLE ONE
Doskonały symulator bojowego samolotu Harrier JumpJet. Weź udział w prawdziwych misjach bojowych w światowym teatrze wojny.

super CENA
169 zł WORMS ARMAGEDDON
Doskonały humor, kilkadziesiąt misji, ukryte bronie (polecamy „Concrete Donkey"). Angielska wersja. SUPER CENA. Musisz to mieć!

199 zł GRAN TURISMO 2
Dłuuuuugo oczekiwana kontynuacja najlepszych wyścigów na PSX. 2 płyty. Angielska wersja. Polska instrukcja. UWAGA – TURNIEJ!

199 zł VIGILANTE 8 2nd OFFENCE
Kontynuacja hitu sprzed roku. Wsiadaj do bryki i rozwalaj konkurencję. Angielska wersja.

199 zł MEDAL of HONOR
Hicior FPP. Jako amerykański komandos przeprowadzasz dywersję na tyłach wroga. Klimat rodem z Szeregowca Ryana. Angielska wersja.

209 zł TOMB RAIDER 4
Jeszcze piękniejsza, jeszcze sprytniejsza, więcej akcji, więcej możliwości, czyli Lara Croft po raz czwarty. Angielska wersja.

super CENA
199 zł FINAL FANTASY VIII
Ta gra nie wymaga reklamy! Angielska wersja. Polska instrukcja. Już w październiku!

199 zł GTA 2
Druga część miejskiej gansterki! Czy uda ci się zostać królem miasta? Angielska wersja. Polska instrukcja.

199 zł SPYRO 2
Kontynuacja kolorowych przygód sympatycznego smoczka Spyro. Gra nie tylko dla dzieci. Angielska wersja. Polska instrukcja.

199 zł FIFA 2000
Już w sprzedaży! Najlepsza odsłona Fify w tym millennium. Angielska wersja. Polska instrukcja.

199 zł CRASH TEAM RACING	199 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING	199 zł XENA	199 zł TOMMOROW NEVER DIES	199 zł NBA LIVE 2000	199 zł ACE COMBAT 3
189 zł DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	199 zł FIGHTING FORCE 2	199 zł MUSIC 2000	179 zł WORMS PINBALL	nowa NIŻSZA cena 109 zł 40 WINGS	199 zł AMERZONE
199 zł MILLENIUM SOLDIER	199 zł DEMOLITION RACER	199 zł PGA GOLF	super CENA 159 zł MAGICAL TETRIS CHALLANGER	super CENA 139 zł BARBIE RACE & RIDE	199 zł SHAOLIN

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

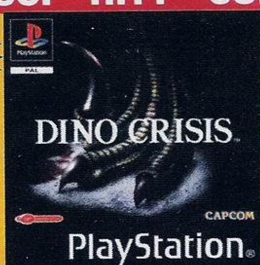
pamiętaj! z Kartą TANIEJ

PlayStation™  PlayStation™

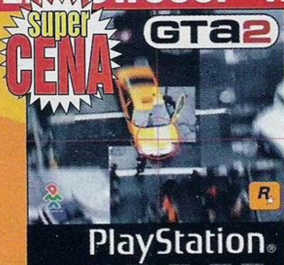
SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *



199 zł FINAL FANTASY VIII
Ta gra nie wymaga reklamy! Angielska wersja. Polska instrukcja. Już w październiku!



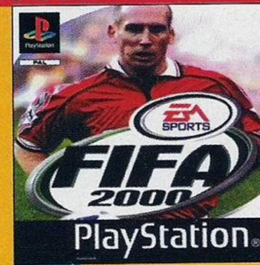
199 zł DINO CRISIS
Niesamowity survival horror prosto od twórców Resident Evil. Grać tylko po 24.



199 zł GTA 2
Druga część miejskiej gansterki! Czy uda ci się zostać królem miasta? Angielska wersja. Polska instrukcja.



199 zł SPYRO 2
Kontynuacja kolorowych przygód sympatycznego smoczka Spyro. Gra nie tylko dla dzieci. Angielska wersja. Polska instrukcja.



199 zł FIFA 2000
Już w sprzedaży! Najlepsza odsłona Fify w tym millenium.



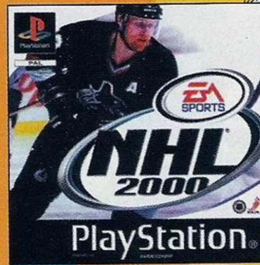
199 zł CRASH TEAM RACING
Wesołe wyścigi kartów, za kierownicami których zasiadają Crash Bandicoot i przyjaciele. Cool! Ang.wersja. Polska instr.



199 zł WORMS ARMAGEDDON
Wesołe perypetie krwiożerczych robali. Mnóstwo tradycyjnej, jak i niekonwencjonalnej broni. Wyśmienita zabawa! Do 4 graczy.



199 zł SLED STORM
Wyścigi skuterów śnieżnych z szybką akcją, skrótami i bezpardonową walką. Ocena NEO+ 8/10. Angielska wersja.



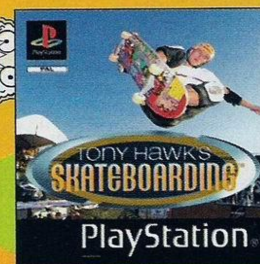
199 zł NHL 2000
Już w sprzedaży! Aktualne składy. Ocena NEO+ 9/10. Angielska wersja.



199 zł CHOCOBO RACING
Wyścigi kartów z udziałem bohaterów serii Final Fantasy. Czad! Angielska wersja. Polska instrukcja.



119 zł METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS
Dodatkowe misje do popularnej skradanki. Wymaga posiadania MGS.



199 zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Powymiataj na rampach, w mieście i skate-parku jako mistrz tematu. Prawdziwy CZAD! Angielska wersja.



199 zł REEL FISHING
Jedyne i najlepsze łowienie ryb na PSX. Szczególnie ciekawe, gdy na jeziorze lód.



189 zł TARZAN
Doskonała gra na podstawie wchodzącego na ekrany kin filmu Disney'a. Wyśmienita zabawa nie tylko dla najmłodszych.



209 zł STAR WARS E1 THE PHANTOM MENACE
Gra przygodowa 3D w fantastycznym świecie Gwiezdnych Wojen. Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi i inni... Angielska wersja.



209 zł LEGEND OF KARTIA



179 zł KINGSLEY'S ADVENTURE



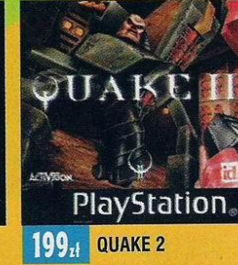
199 zł G-POLICE 2



209 zł CARMAGEDDON



199 zł THE X-FILES



199 zł QUAKE 2



199 zł LEGACY of KAIN SOUL REAVER



199 zł WIPEOUT 3



199 zł HOT WHEELS



209 zł WWF ATTITUDE



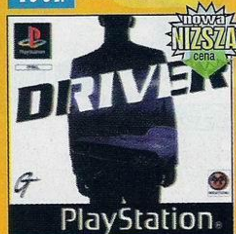
199 zł V-RALLY 2



199 zł SYPHON FILTER



209 zł SHADOW MAN



199 zł DRIVER



199 zł CIVILIZATION 2



199 zł STREET FIGHTER ALPHA 3



109 zł GTA: LONDON 1969



199 zł SILENT HILL

PlayStation™ PlayStation

pamiętaj! z Kartą TANIEJ





219 zł METAL GEAR SOLID



119 zł ABE'S EXODDUS



199 zł POPULOUS 3



199 zł CROC 2



199 zł BLOODY ROAR 2



199 zł TENCHU



209 zł ISS PRO '98



199 zł SPEED FREAKS



199 zł DUKE NUKEM TIME TO KILL



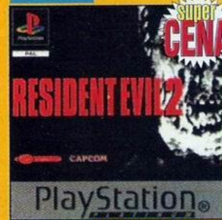
139 zł SPYRO THE DRAGON



139 zł CRASH BANDICOOT 3



159 zł FUTURE COP



109 zł RESIDENT EVIL 2



109 zł TOMB RAIDER 2



99 zł TEKKEN 3



109 zł COLIN McRAE RALLY



99 zł GRAN TURISMO



99 zł FINAL FANTASY VII



109 zł COMMAND & CONQUER



109 zł GTA



99 zł CRASH 2



109 zł SOUL BLADE



109 zł MEDIEVIL



109 zł ABE'S ODDYSEE



39 zł MASTER32
Doskonały, tani pad do PSX. 8 x fire, auto-fire, slow motion.

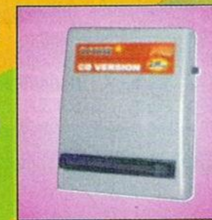


65,90 zł MYSZKA
Myszka to propozycja dla tych, którzy grają w strategie. Jak wiadomo na padzie nie jest to łatwe.


89 zł SUPER SHOCK
Możliwości Dual Shock-a + auto-fire + slow. Super wygodny i tani.



35,90 zł MEMORY CARD
Karty pamięci 15 bloków już od 35,90 zł.


69 zł GAME HUNTER PRO
Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.



99 zł PRO ACTION REPLAY
Urządzenie do „oszukiwania" w grach. Wpisz kod i stań się nieśmiertelnym.



379 zł KIEROWNICA PS TWIN TURBO
Nowa, trzęsąca się kierownica dla maniaków wyścigów samochodowych. Skrzynia biegów i hamulec ręczny. CZAD!!!



75,90 zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW
Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



29,90 zł KABEL RGB - SCART
Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.



59 zł KABEL RFU - ADAPTER
Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.


139 zł DUAL SHOCK
Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry! Dostępny w czterech kolorach!

PAMIĘTAJ!
ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 8zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

AKCESORIA

Konsola PSX 5502 + Dual Shock + polska instrukcja + karta pamięci za 10 zł i joypad za 10 zł — 558 zł

Konsola PSX 9002 + MC15 gratis	629 zł
Karta pamięci 30 bloków	65,90 zł
Pady	już od 39,90 zł
Sony Pad	109 zł
Mysz Sony	139 zł
Link Kabel	29,90 zł
Pistolet Panther	99 zł
Pistolet Protector 2	189 zł
Pistolet Predator 2	219 zł
Obudowa (kolor) PSX	139 zł
Console Case (oryginalna torba Sony)	119 zł
Sony MultiTap	189 zł
MultiPlayer Adapter	129 zł
Kierownica V3 FX	349 zł
Kierownica DUAL FORCE (pedały, tiptronic)	369 zł
Przedłużacze do Joypada	19,90 zł
SpaceStation	119 zł
Action Replay Professional	219 zł

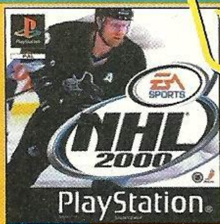
PlayStation PlayStation

U W A G A! PROMOCJE!

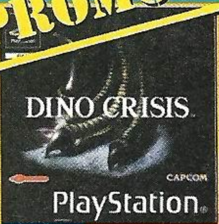
pamiętaj! z Kartą TANIEJ



189 zł TARZAN



199 zł NHL 2000



209 zł DINO CRISIS



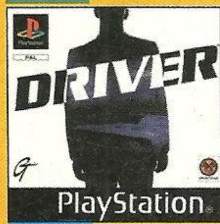
199 zł QUAKE 2



199 zł SOUL REAVER



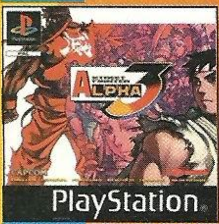
199 zł WIPEOUT 3



199 zł DRIVER



199 zł SYPHON FILTER



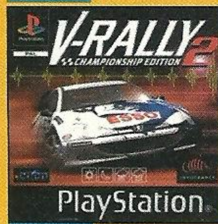
199 zł STREET FIGHTER ALPHA 3



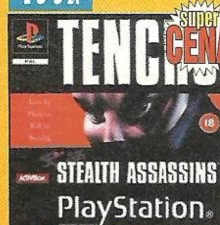
139 zł SPYRO THE DRAGON



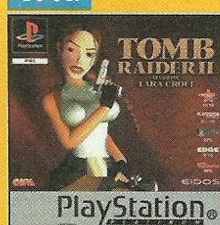
139 zł CRASH BANDICOOT 3



199 zł V-RALLY 2



109 zł TENCHU



109 zł TOMB RAIDER 2



99 zł TEKKEN 3



109 zł COLIN McRAE RALLY



99 zł GRAN TURISMO



99 zł FINAL FANTASY VII



109 zł GTA: LONDON



109 zł GTA



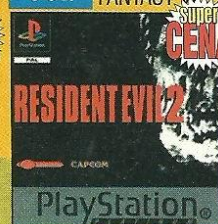
99 zł CRASH 2



109 zł SOUL BLADE



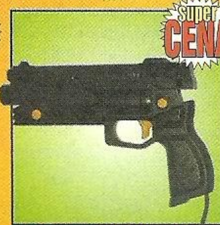
109 zł MEDIEVIL



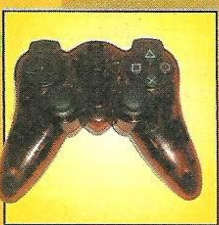
109 zł RESIDENT EVIL 2



29,90 zł PSX JOYPAD
Bardzo dobry, tani pad do PSX.

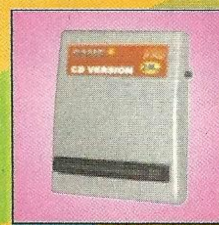


129 zł PISTOLET SHOCK GUN
Doskonały pistolet do wszystkich strzelanek. Zawiera pedał. Działa w trybie Namco.


89 zł SUPER SHOCK
Możliwości Dual Shock-a + auto-fire + slow. Super wygodny i tani.



35,90 zł MEMORY CARD
Karty pamięci 15 bloków już od 35,90 zł.


69 zł GAME HUNTER PRO
Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.



99 zł PRO ACTION REPLAY
Urządzenie do „oszukiwania" w grach. Wpisz kod i stań się nieśmiertelnym.



379 zł KIEROWNICA McLAREN
Nowa, trzęsąca się kierownica dla maniaków wyścigów samochodowych. Skrzynia biegów i hamulec ręczny. CZAD!!!



75,90 zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW
Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



29,90 zł KABEL RGB - SCART
Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.



59 zł KABEL RFU - ADAPTER
Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.


139 zł DUAL SHOCK
Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry! Dostępny w czterech kolorach!

PAMIĘTAJ!

ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 9zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

AKCESORIA PROMOCJA

Link Kabel	29,90 zł
Pistolet Fox	99 zł
Sony MultiTap	189 zł
MultiPlayer Adapter	129 zł
Kierownica DUAL FORCE	369 zł
Kierownica TWIN TURBO	379 zł

Konsola PSX 7502 + Dual Shock + polska instrukcja + Final Fantasy VII — 599 zł
UWAGA! Oferta ograniczona!

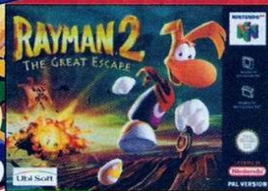
Konsola PSX 9002 + torba	629 zł
Mysz	65,90 zł
Mysz Sony	139 zł
Karta pamięci 30 bloków	65,90 zł
Przedłużacze do Joypada	29,90 zł



pamiętaj! z Kartą TANIEJ

NINTENDO 64 NINTENDO 64

SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *



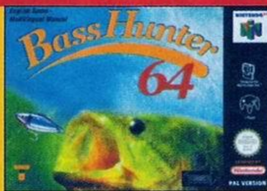
269 zł RAYMAN 2
Trójwymiarowe przygody najpopularniejszego bohatera platformówek. Rewolucyjne rozwiązania.



tel. FIFA 2000
Zapowiedziana na koniec grudnia. Zamów przed premierą.



269 zł CARMAGEDDON
Skandalizująca gra, w której rozjeżdżasz ludzi samochodem.



269 zł BASS HUNTER
Zamień swój joypad na wędkę, szczególnie gdy na jeziorze gruba kra!



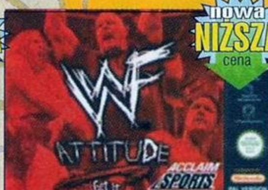
259 zł COMMAND & CONQUER
Pierwszy porządny RTS na N64. Działa z Ram Pak Tremor Pak.



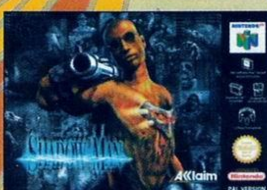
259 zł STAR WARS EPISODE 1 RACER
Obejrzałeś film, teraz możesz zagrać w super wyścigi pod-racerów z Epizodu 1.



259 zł QUAKE 2
„Pokwaczmy” po raz drugi. Cool! Super multiplayer!



269 zł WWF ATTITUDE
Całkiem nowiuśki super wrestling. Oryginalne postacie. Ekstra akcja.



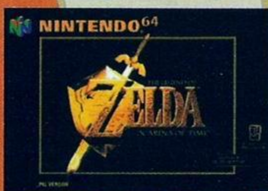
279 zł SHADOW MAN
Krwawy horror tpp w klimacie voodoo. Ciężki mroczny klimat. Cool.



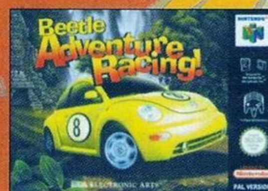
219 zł GOLDEN EYE 007
Nieśmiertelny tytuł nawet po takim czasie. Teraz w nintendowskiej „platynie”.



249 zł MARIO PARTY



249 zł THE LEGEND OF ZELDA



249 zł BEETLE ADVENTURE RACING



249 zł ROGUE SQUADRON



169 zł RAMPAK

SUPER OKAZJA

RFU adapter	49 zł	49 zł
UPER MARIO 64	99 zł	89 zł
SHADOWS OF THE EMPIRE	139 zł	119 zł
RACE 64	129 zł	119 zł
HANG TIME	129 zł	109 zł
MARIO KART 64	149 zł	129 zł
KILLER INSTINCT GOLD	139 zł	129 zł
CORPS	129 zł	109 zł
DIDDY KONG RACING	169 zł	149 zł
CRUISIN' USA	169 zł	149 zł
TETRISPHERE	119 zł	109 zł
TUROK	119 zł	99 zł
EXTREME G	119 zł	109 zł
NAGANO WINTER OLYMPICS	169 zł	149 zł
G.A.S.P.	229 zł	209 zł
GOEMON	229 zł	209 zł

Ograniczona oferta

Już tylko do końca grudnia!

MORTAL KOMBAT TRILOGY	129 zł	109 zł
DOOM	129 zł	109 zł
WAR GODS	119 zł	109 zł
SAN FRANCISCO RUSH	109 zł	89 zł
MACE: THE DARK AGES	109 zł	99 zł
F1 POLE POSITION	119 zł	109 zł
TOP GEAR RALLY	129 zł	109 zł
CLAYFIGHTER	119 zł	109 zł

Niebieskie ceny tylko dla posiadaczy Kart Klubowych!

GAME BOY GAME BOY COLOR



GAMEBOY COLOR!

299 zł
Prawdziwa rewelacja! Przenośna konsolka z pełni kolorowym wyświetlaczem!



TARZAN 149 zł

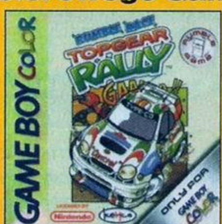
A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Pocket	34 zł
Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Zwykły	34 zł
Lupa na ekran z podświetleniem	29 zł
Pokrowiec skórzany do GB Pocket	29 zł
GB ESSENTIALS: zasilacz, akumulator, torba	129 zł
Pudełko na 10 gier	15 zł
Zestaw HandyBoy: zintegrowana lupa, regulowane powiększenie, podświetlacz, głośniki stereofoniczne, joystick, pasek ułatwiający przenoszenie	134 zł
Zasilacz uniwersalny - do GameBoya i Pocketa	39 zł

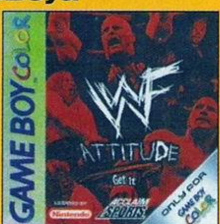
Gry do kolorowego GameBoya



149 zł HOLY MAGIC CENTURY



159 zł RUMBLE RACE TOP GEAR RALLY



149 zł WWF ATTITUDE



149 zł DUKE NUKEM



149 zł PRINCE OF PERSIA



149 zł NBA JAM 99

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

NINTENDO 64 NINTENDO 64

SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

- 329 zł DONKEY KONG 64 (nowa NIŻSZA cena)
- 269 zł NBA LIVE 2000
- 279 zł TOP GEAR RALLY 2
- 299 zł RESIDENT EVIL 2
- 279 zł FIGHTING FORCE 64
- 279 zł READY 2 RUMBLE BOXING
- 269 zł MAYHEM (nowa NIŻSZA cena)
- 269 zł XENA WARRIOR PRINCES (nowa NIŻSZA cena)
- 289 zł RAINBOW SIX
- 279 zł DESTRUCTION DERBY 64
- 199 zł RAYMAN 2 (super CENA)
- 269 zł FIFA 2000
- 279 zł TUROK RAGE WARS
- 279 zł DUKE NUKEM ZERO HOUR
- 259 zł COMMAND & CONQUER
- 259 zł STAR WARS EPISODE 1 RACER
- 259 zł QUAKE 2
- 279 zł ROAD RUSH 64
- 269 zł SUPER SMASH BROS
- 219 zł GOLDEN EYE 007
- 279 zł ROADSTERS
- 269 zł WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
- 249 zł BEETLE ADVENTURE RACING

AKCESORIA:

Konsola N64	549
Karta pamięci 256k	49
Karta pamięci 1M	59
Tremor Pak + karta pamięci	89
Joypad (oryginalny)	129

GAME BOY COLOR

- 299 zł GAMEBOY COLOR
- 149 zł TARZAN
- 149 zł WORLD ARMAGEDDON
- 149 zł KONAMI WINTER GAMES
- 149 zł STREET FIGHTER ALPHA
- 149 zł DUKE NUKEM
- 149 zł MISSION: IMPOSSIBLE

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

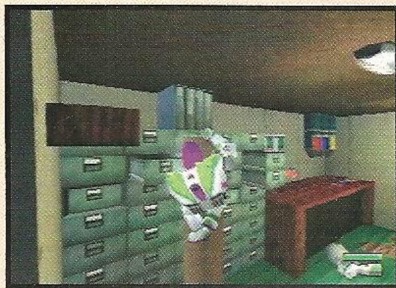
Kabelek do podłączenia konsol (pocket, zwykły, color)	*29,90 zł*
Lupa na ekran z podświetleniem	*29 zł*
Rumble Pak do GB Color	*59 zł*
Power Pak (akumulator + zasilacz)	*89 zł*
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba)	*119 zł*
Pudełko na 10 gier	*15 zł*

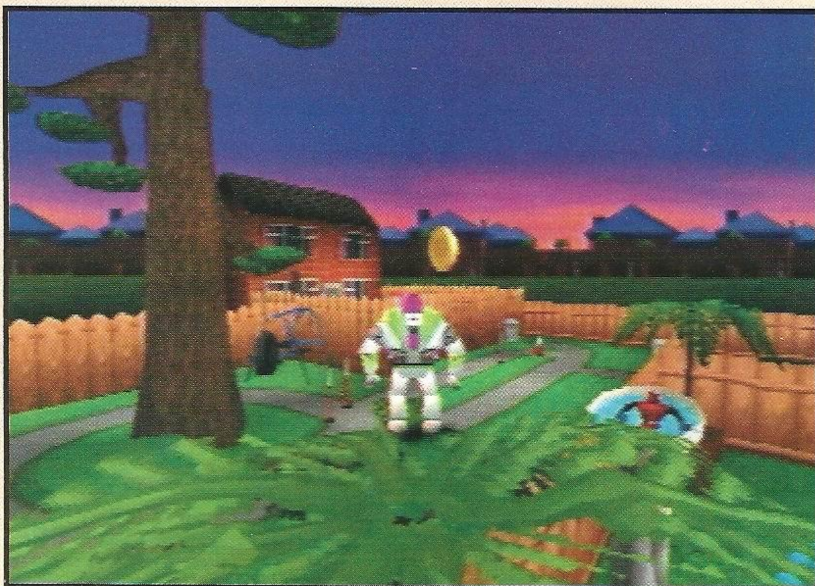
NEOGEO

- 359 zł NEOGEO POCKET
- 149 zł METAL SLUG
- 149 zł KING OF FINGHTERS 2
- 149 zł PUZZLE BOBBLE MINI

W ofercie ponad 10 tytułów

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

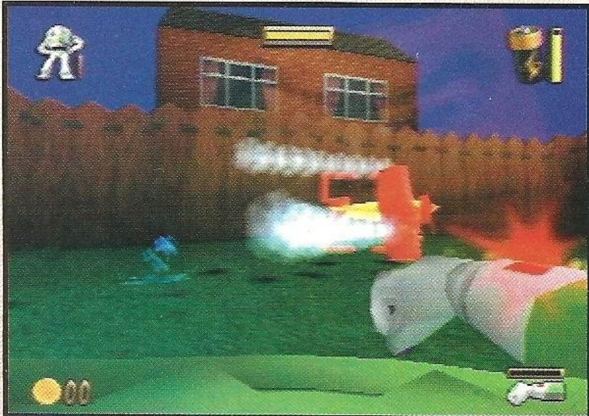




Potężna konkurencja na rynku platformówek nie odstrasza nowych kandydatów do korony. W tę ciężką rywalizację wkracza Disney'owska produkcja TOY STORY 2. Tylko gdzie ją umieścić? Między BUGS BUNNY a 40 WINKS, czy nieco wyżej, koło CRASHA i SPYRO?

TOY STORY 2

Film odniósł w USA sukces i można się było spodziewać adaptacji konsolowej. Disney przyzwyczaił nas do przyzwoitych, choć mało skomplikowanych tytułów jak np. HERCULES czy TARZAN. Jednak od czasu do czasu chłopaki wypluwają z siebie coś ambitniejszego, jak choćby opisywane właśnie TOY STORY 2. Najnowsze ich dzieło to hardcore'owy platformer oparty na scenariuszu filmu.



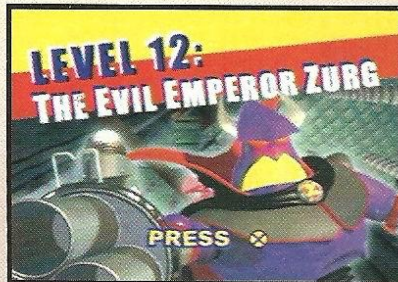
Bohaterem jest oczywiście BUZZ LIGHTYEAR, najfajniejsza z zabawek. Jego przygody można oglądać w przerwach między levelami. A te ostatnie swą złożonością zasługują na uznanie. Na każdym z poziomów do ubierania jest pięć tokenów. Większość z nich dostajemy dopiero po wykonaniu jakiegoś małego zadania. Pastereczce należy przyprowadzić zbłąkane owieczki, wygrać wyścig z szaloną rajdówką, pokonać robota, znaleźć małe żołnierzyki czy uzbierać odpowiednią ilość monet. Żeby graczowi nie było za łatwo, autorzy pozostawili sporą gamę przeszkadzajek w postaci potworków.

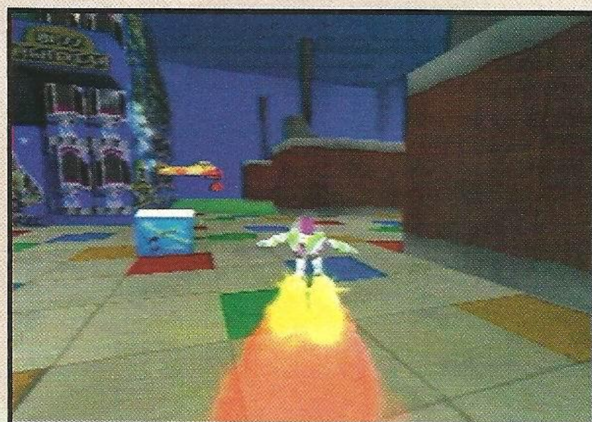
Architektura każdego z leveli jest dosyć skomplikowana. Jeśli akcja odbywa się w domu, trzeba zwiedzić wiele pomieszczeń, takich jak garaż, kuchnia, strych, pokój gościnny czy piwnica. W każdej z lokacji ukryte są różne bonusy, które należy pozbierać. Czasami trudno jest się dostać do położonego wysoko tokenu. Trzeba się rozglądać, przesunąć pudła, przełączyć parę przycisków... Kombinowanie to nieodzowna część TOY STORY 2. Oczywiście co jakiś czas trzeba pokonać bossa, jednak ci są z reguły leszczami i nie powinni nastręczać jakichkolwiek problemów.



Grafika zaskakuje swą dokładnością. Jest o wiele lepsza niż ta prezentowana półtora roku temu przy okazji wydania A BUG'S LIFE. Obiekty są duże, kolorowe i dokładne choć widać, że jak ognia unikano teksturowania. Większość jest bardzo ładnie pocieniowana, tak aby stworzyć kreskówkowy nastrój. Kamera porusza się płynnie za naszym bohaterem, choć mogłaby robić to znacznie szybciej. Mimo, że TOY STORY 2 działa w wysokiej rozdzielczości, animacja jest płynniusieńka i nie zwalnia ani na moment. W tle przygrywa wesoła muzyczka, a Buzz ciągle gada coś do siebie głosem pana Stallone. Każdy, kto podłączy do konsoli stereo będą mogli cieszyć się trójwymiarowym dźwiękiem. Bardzo ułatwia to odszukiwanie postaci, które nawołują skądś naszego bohatera.

Przygoda jest naprawdę ciekawa. Na każdym z poziomów na Buzza czeka kilka postaci, które chętnie z nim gadają i proszą o przysługę. Czasami trzeba pomyśleć jak dostać się w niektóre miejsca, innym razem droga do celu to czysto zręcznościowe wyzwanie. Jest dużo przedmiotów, które można przesunąć, położyć, włączyć lub na nie naskoczyć. Dzięki temu ma się wrażenie dużej interakcji z otoczeniem. Niestety zastrzeżenie budzi ilość leveli przygotowana przez autorów (12). Przejście każdego z nich zajmuje ok. 30-45 minut, choć mniej wprawni gracze będą się musieli pomęczyć trochę dłużej.





Mimo to polecam TOY STORY wszystkim fanom trójwymiarowych platformerów.

Brat

Woody, come back...

Najbardziej smutna sprawa to moim zdaniem fakt, iz przepadł gdzieś mój ulubiony szeryf Woody. W sumie Buzz wypadał na jego tle znacznie korzystniej, ale kiedy nie ma już tego zarozumiałego egoisty, dzielny astronauta wydaje się zbyt idealny. Trochę przez to blednie.
[Banan]

PlayStation	7
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	7
MIÓD	7

Wydawca: Activision
Producent: Disney
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





Jest taka choroba psychiczna, znana jako "zachowanie użytkownika". Cokolwiek pokazać takiemu choremu, musi tego użyć: położysz parasol - otworzy, położysz pistolet...

007 Tomorrow Never Dies

Taki syndrom użytkownika był dla mnie zawsze bólem słabych przygodówek. Jeśli coś w grze znalazłeś - na pewno trzeba było tego gdzieś użyć. Niestety 007 TOMORROW NEVER DIES powielił wszystkie błędy kiepściaków, a jeszcze dodał swoje.

O czym gra - wiadomo. Potentat prasowy chce wywołać konflikt zbrojny na świecie, żeby mieć o czym pisać w swoich gazetach. Proste - jak się ma dużo kasy, to wszystko można.

A my jesteśmy Bondem i walczymy z takimi jak on, podrywając przy tym sztuki prima sorte, wywalając tony ołowiu i legitymując się licencją na zabijanie. No i przedstawiając się wszystkim wokół z imienia i nazwiska, żeby wiedzieli z kim mają do czynienia. Czego by złego nie powiedzieć o którymkolwiek "Bondzie", każdy prawdziwy mężczyzna obejrzeć go powinien. Ale zagrać w grę to już niekoniecznie.



Gra jest typową przygodówką zręcznościową, pokroju SYPHON FILTER czy MISSION IMPOSSIBLE. Jeszcze nic złego. Misji jest dziesięć. I nawet całkiem są różnorodne: tu zdjęcia porób, tam samochodem jadąc wytnij w pień konwój pojazdów, ówdzie pohulaj na nartach siejąc na prawo i lewo śmierć swoimi morderczymi kijkami do nart. W międzyczasie pozbieraj magnetyczne karty otwierające każde drzwi, uzbrój się w najużyteczniejsze miotacze ołowiu, pozbieraj apteczki i dokonaj kilku efektownych destrukcji.

No i muzyka jaka jest przy tym gitowska! Aż zapowiedziano nawet, że kompakt z gry wydadzą...

A wypchajcie wy się wszyscy! 007 TND rżnie czasem taką kichą, że aż trudno się wysłowić. Co to ma znaczyć, że animacja rwie się, jak tylko wyleziemy na jakąś większą przestrzeń? A dlaczego można zabijać przeciwników i oberwać samemu przez ściany? A dlaczego jak stoimy za blisko przeciwnika, to nie można w niego trafić, a on nas ładuje jak dziki osioł? A dlaczego przeciwnicy pojawiają się w ślepych uliczkach, gdy odwrócimy się tyłem do ich końca? A dlaczego system sterowania jest tak lipny, że nie opłaca się niemal wcale przyspieszać na zakrętach? A dlaczego z wielkiej listy cudeniek techniki, z których Bond słynie, w grze jest tylko spinka rozbijająca szyby, i BMW z działkiem i rakietnicą?



Te i mnóstwo innych pytań zapewne pozostaną bez odpowiedzi. Faktem jest zaś, że gra ta należała do najbardziej frustrujących w moim życiu. Niestety - niektóre misje są tak jawnie niedopracowane (vide system walki i sama jazda w misji na nartach), że ja także nie zawstydzę się powiedzieć, iż gra została spaprana. MISSION IMPOSSIBLE nie grzeszyła może grafiką, ale grało się przyjemnie - ludek robił to co chciałeś, intryga była fajna... A tu? Kurcze: znajdź, uruchom, znajdź, uruchom, znajdź, znajdź, uruchom, uruchom, rozwal. Nawet kobiet nie ma!!! No to już skandal! W Bondzie się od nich roiło! Tu też są: Paris i Wai Lin, ale sposób w jaki je pokazano jest wręcz aseksualny!

Czy w jakikolwiek sposób można kogokolwiek do tej gry zachęcić? Pewnie można. Ja jestem maniakiem gierek TPP (choć nie lubię serii z Larą C.) i w 007 we wszystkie chodzono-strzelane misje grało mi się nawet nie najgorzej. Problemy pojawiały się wtedy, kiedy ginąłem nie przez swoją nieuwagę, a przez błąd koderów. Was to też pewnie nie minie. Z drugiej strony nietypowe misje (jak ta narciarska i samochodowa) wykładają się równo na sterowaniu. Lipa.





Nie ośmielę się dać tej grze siódemki. Bo to nie jest bardzo dobra gra. To taki dobry średniak. A dawać mu plusy tylko za to, że nie ma aktualnie konkurencji... Niestety - żadna w tym zasługa koderów.

Grabarz

Rozczarowanie przez duże "R"

Niestety, nowa gra Black Ops nie dorównuje wiekowemu GOLDENEYE nawet do pięt. Nienajlepsza grafika, twarde i nieczułe sterowanie a także kompletny brak jakiejkolwiek nowej idei - to wszystko powoduje, że 007 TND nie zasługuje na wyższą ocenę. Jedyną rzeczą, która podoba mi się w tej grze jest przygotowana przez weteranów z Tommy Tallarico Studios muzyka. Sorry, SYPHON FILTER to przy tym gra na dziesięć. [Gulash]







PlayStation 6

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	8
MIÓD	6

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Black Ops
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



ACTION MAN

Jednym z powodów, dla których małe dzieci trzeba wciąż pilnować jest fakt, że do pewnego wieku bezgranicznie wierzą, iż ani dorośli, ani telewizja nie kłamią. Jakie mają wytłumaczenie? Proste: bo kłamać nie wolno!

Stąd też firmy reklamowe zawsze muszą się nieźle narobić przy reklamie zabawek dla dzieci, żeby nie pisać np.: "Jeżeli twoi rodzice cię kochają, to kupią ci tę zabawkę". Wiadomo jednak, że telewizja ma moc tak potężną, że wystarczy raz pokazać, a dziecko chce. Na tym wspaniałym fenomenie wyrosła potęga zdobywcy młodych serc chłopięcych: Action Mana, czyli ludka z "ruszanymi rękoma i nogami, co można do niego dokupić samochody i karabiny". Taka Barbie dla facecików.

Teraz, po serii wdzianek, samochodów, samolotów, a nawet roweru, miłośnicy Action Mana mogą wyłuskać z portfeli rodziców kolejną kasę na grę ACTION MAN: MISSION XTREME.

Wiadomo kto jest bohaterem tej gry. Ów ktoś ma do dyspozycji lotnie, jeepy, samochody sportowe, a nawet motocykle i za ich pomocą gania złych kolesi psując im kolejno: nerwy, zdrowie, plany i ich superbojowe maszyny.

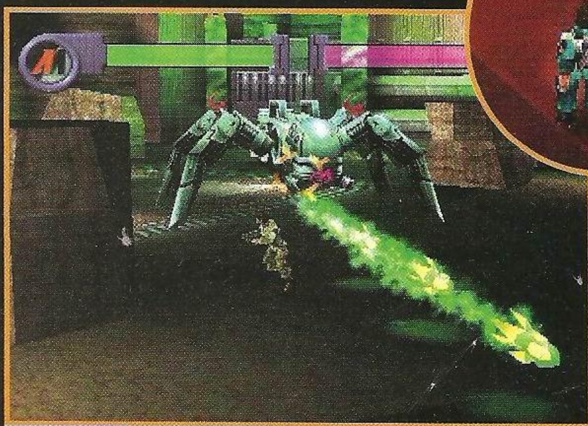
Nie pomylę się zbytnio pisząc, że akcję gry oglądać będziemy z perspektywy trzeciej osoby (w przypadku misji samochodowych widok jest z góry - jak w GTA). Nie spodziewajcie się jednak graficznych fajerwerków na poziomie MGSa, choć ACTION MAN niejednokrotnie MGSa wam przypomni (niestety, jedynie ze względu na podobne wnętrza). Tak czy owak, grafika jest całkiem znośna. Tylko wprowadzenia początkowe nieco zasysają...

Muzyka w tej produkcji zdecydowanie wyprzedza resztę gry. Jest patetyczna jak pogrzeb Lenina, jak tło w filmach "Commando", czy "Rambo" - Action Man jest wszakże bohaterem nie w kij dmuchał. No i - co dodać muszę - muzyka jest bardzo dobra!

Teraz troszkę o tym jak się gra. Pamiętajcie, że Action Manem bawią się chłopaki nie za duże, i że ta gra jest przede wszystkim dla nich. Co się z tym wiąże? Ano to, że owszem, zabija się, ale tylko tych złych. Tu przykład z pierwszej misji: kiedy prujesz ze swojego nafaszerowanego bronią superwozu do pojazdów "tych złych" pustoszących miasto - nigdy nie trafisz cywilów ani policji. Pociski przez nich przelatują.













Po wtóre, gra nie może być za trudna. I nie jest. Wszystko co masz zrobić mówione ci jest przez komunikator, wrogowie niemal sami się biorą na cel, mnożące się powerupy cierpliwie odnawiają energię... Właściwie, poza pierwszą planszą, w której utknąłem (nie domyśliwszy się, iż trzeba wrócić do bazy i zmienić pojazdy, by móc wcisnąć się w węższe zakamarki) ani razu się nie zaciąłem nawet na minutę. Efekt tego taki, że gra się miło, jakby się film oglądało. Cały czas coś się dzieje, zmieniają się scenerie a trup ściele się gęsto jak, nie przymierzając, rolnik na drogach.

Opisywana prostota jednakowoż grze nie szkodzi - jest to, pamiętajcie, produkt dla dzieci. I myślę, że bezkonkurencyjny, bo trafia w tych, którzy nie chcą grać już w gry typu ELMO'S LETTER ADVENTURE, a jeszcze nie umieją w MGSa.



Poza tym wszystkim, jest to rzecz jasna gra dla tych co kochają Action Mana. Kilka strojów do przebierania, pojazdy, broń, ekwipunek (Solid Snake by się nie powstydził). Czy trzeba czegoś więcej?

Nie chciałbym jednak, byście zapamiętali AM jako grę dla dzieci, gdzie wszystko jest na niższym poziomie, bo dzieciaki to mają małe wymagania. Ja miałem takie przeczucie, ale już po kilkudziesięciu minutach gry zostało ono rozwiane. Miasto z pierwszej misji może jest mniejsze niż te w GTA, ale za to bardziej urozmaicone. Misje są proste, ale ciekawe, a sprzętu pomocniczego kupa. No i bossowie na koniec misji.

Wady? Jak dla mnie tylko to, że za małe jest pole widzenia. Są co prawda misje, gdzie można widok przez chwilę przestawić na FPP, ale jeśli tej możliwości nie ma - trochę to denerwuje.

Problem pozostaje jak zwykle jeden. U nas takie dwunastolatki nie za dobrze znają angielski. Pewnie tata, czy mama musieliby mu nieco pomagać. Pomoc ta jednak byłaby znikoma, bo gra upraszcza wszystko ponad miarę rozsądku (jeśli potrzebny jest jakiś przedmiot, rysuje się jego kontur, ty dopasowujesz swój osprzęt do tego konturu i wiesz czego użyć). Tak więc w Polsce pewnie zagra w tę grę młody syn ambasadora USA, Kanady, albo Wielkiej Brytanii, oraz wszyscy ci starsi gracze, którzy chcą się pobawić bezstresowo. Siódemka za rzetelność wykonania.

Grabarz

PlayStation **7**

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	8
MIÓD	7

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grzechy młodości...

Wstyd przyznać, ale kiedyś bawiłem się Action Manem. Ok!!! Przestańcie! To było bardzo dawno temu, a ten gość do którego wpadłem nie miał nawet Donkey Konga na grze elektronicznej. I co miałem zrobić!!! A teraz Action Manem bawi się mój bratanek. Nawet fajne ma Action Man pojazdy... [Banan]

BASS LANDING

Zastanawiano się kiedyś jaki inny pierwiastek mógłby zastąpić węgiel, gdyby chcieć stworzyć życie na nim nie oparte. Wymyślono krzem. I pasował, i był całkiem uległy na reakcje, podobne do węglowych.



Niestety. Okazało się, że produktem jego spalania nie jest gaz, lub ciecz, które łatwo wydalić, a tlenek krzemu, czyli piasek. I trudno byłoby komukolwiek wydychać piasek, nie mówiąc już o sikaniu.

Twórcy Bass Landing - kolejnego "wędkarza" na PSXa - udowodnili jednak, że nie takie rzeczy są możliwe. W ich produkcie z nieba lecą białe nitki (mające udawać deszcz), wyrzucana przynęta zaprzecza prawom fizyki (lecąc nie specjalnie tam, gdzie wędkarz ją rzuca), a cała oprawa graficzna zieje taką kichą, że BL może być idealnym produktem-argumentem, dla wszystkich tych, którzy sądzą, że wędkarstwo jest nudne.

Jedynym fajowym elementem w grze jest możliwość dotarcia na łowisko motorówką. I z tego chyba jest największa radocha - z pływania "motokrówką" po jeziorze. Nie ma o czym mówić.

Grabarz

PlayStation 4

GRAFIKA	4
DŹWIĘK	6
MIÓD	2

Wydawca: Bandai
Producent: Bandai
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Fishing Rod

BASS RISE

Odkąd dowiedziano się, że zwierzątka wodne mają całkiem niezły "słuch" (a delfiny to nawet potrafią za pomocą ultradźwięków zdiagnozować stan płodu wewnątrz ciała matki), firmy wędkarskie prześcigają się w pomysłach na przynęty-grzechotki.



Można się tylko było domyślać jak brzmią one w wodzie. Od dziś jednak, gdy tylko odpalicie Bass Rise cały wasz dom zahuczy radosnym grzechotaniem.

BR to oczywiście kolejna gra wędkarska. I co tu dużo mącić - jedna z lepszych. Eleganckie lokacje do łowienia, dość nowatorski sposób kodowania wody (ponoć powierzchnia jest trójwymiarowa - wygląda nieźle). Wizualnie dobra.

Po zarzuceniu, kamera przełącza się na tryb tropienia przynęty - widzimy więc nasz haczyk oraz jego otoczenie. I - uwaga - wreszcie można zawadzić przynętą o podwodną przeszkodę! Nareszcie! W grach tego typu do tej pory przynęta albo nie zauważała przeszkód, albo się po nich beztrosko ześlizgiwała. A tu miła odmiana! Na to czekałem, bo zrywanie przynęt to wszak codzienność wędkarska i bardzo mi jej brakowało w symulatorach na PSXa.

Polecamy? Polecamy. Dość dobra gra dla tych, co szukają aktualnie dobrego "wędkarza" na PSXa.

Grabarz

PlayStation 6

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	6
MIÓD	7

Wydawca: Agetec
Producent: ASCII
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Fishing Rod







FISHERMAN'S BAIT 2 BIG OL' BASS

Na pawiany poluje się tak: ustawia się na pustyni skrzynię z małą dziurą. W środku kukurydza. Dziura jest tak mała, że da się tam wsadzić dłoń rozłożoną, ale zwiniętej w pięść już nie.

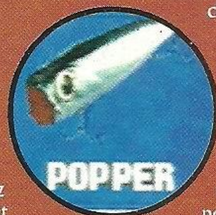
I teraz czeka się w ukryciu, głupi pawian podchodzi do skrzyni, bierze kukurydzę, ale łapy z nią nie może wyciągnąć. Teraz my podchodzimy i łapiemy pawiana, który do końca próbuje łakomie zwiać nie otwierając dłoni.

Krótko mówiąc logika sobie, a pawian sobie. A co my tu mamy? Ano nową grę Konami z cyklu: postęp sobie, a Konami sobie.

FISHERMAN'S BAIT 2 to, rzecz jasna, druga część FB - jednego z najlepszych "wędkarzy" na PSXa. Druga część też trzyma się w czołówce, lecz niestety nie dla tego, że jest jakoś wyjątkowo gitowska, a dlatego, że konsolowy biznes "wędkarzowy" stoi z powodu braku jakiejś ciekawej inwencji koderów. Tak więc, podobnie jak w części pierwszej, mamy trzy jeziora, a na nich po kilka łowisk do wyboru - całość jest rzecz jasna symulacją spinningowego, a nie spławikowego wędkarstwa. Łowić tu można jakieś karaski, sumiki (gdzie im do naszych, ponad 20-kilogramowych kolosów), a trzeba - jak zwykle - bassy. Chyba, że ktoś wybierze opcję "wolnego łowienia", bo nie lubi zacinać na wyścigi. Tu może sobie wszystko.

Każda złowiona sztuka trafia do akwarium, gdzie można ją sobie potem oglądać.

Całość gry jest miła w obsłudze i właściwie nie zmieniła się od pierwszej części. Widać wędkarza, widać w lewym, górnym rogu pracującą przynętę, a czasem - po skutecznym braniu - na cały ekran wyświetlają się krótkie wstawki z serii "jak to ryba walczy". Zastrzeżenia mam te co zwykle: rodzaj dna nie odpowiada temu co widać na powierzchni, nie da się zawadzić o nic przynętą, głosy natury są tak nachalne, że każdemu kto spędził nad wodą choćby kwadrans wydadzą się sztuczne i męczące. Czy to tak trudno poprawić?



No i najważniejszy dla mnie błąd: że nie widać na filmikach z rybami czy sztuka jest duża, czy mała. Wielkość można przed wyciągnięciem poznać tylko po naprężeniu żyłki. Niby to tak jak w życiu, ale nie do końca, bo ryby przecież wyskakują. A tak w ogóle, skoro się już tę rybę pokazuje, to przydałoby się, żeby jakaś skala była zachowana.

Dobra gra? A pewnie. Dowiedziałem się ostatnio, że wyjątkowo sporo osób w Polsce tnie w konsolowych wędkarzy - no i dobrze. Bo to fajne, spokojne gierki.

Grabarz

PlayStation 6

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	6
MIÓD	6

Wydawca: Konami
Producent: KCEO
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Po dużej niespodziance jaką sprawił WIP3OUT przyszedł czas na kolejnego futuracera. Chłopaki z Crave słyną z umiejętności kodowania, a jak wiemy ta cecha jest jedną z najważniejszych przy tworzeniu dobrej gry tego gatunku. Chciałbym wam powiedzieć: udało im się...

KILLER LOOP

Generalnie, to Psygnosis trzyma monopol na tego typu gry od samego początku istnienia konsoli. Dlatego też z nieukrywaną radością przyjąłem wiadomość o ukazaniu się KILLER LOOP. Widać, że produkcja ma ambicje konkurować ze wspaniałym WIPEOUTEM. Zadanie chwalebne, ale zarazem bardzo trudne. Zacznijmy od klimatu, który powinien wytworzyć pełną napięcia atmosferę. Autorzy przenoszą nas daleko w przyszłość do czasów, w których wynaleziono tripody. Są to maszyny, których układ jezdny to wysięgniki tworzące tuż przy ziemi mini-pole grawitacyjne, co pozwala na ślizganie się tuż nad ziemią. Zlikwidowanie tarcia (towarzyszącego pojazdom wyposażonym w opony) pozwoliło na skonstruowanie maszyn o niewiarygodnych wręcz osiągach. Dla przeciętnego tripoda prędkość 250 mil na godzinę to pestka. Oczywiście dopuszczenie do ruchu ulicznego takich cacek nie było możliwe, więc jazda nimi dozwolona jest tylko na specjalnie przygotowanych trasach. Jak wiadomo, im dalej wyjrzeć w przyszłość, tym humanitaryzm coraz bardziej zanika - co też wyjaśnia brutalność i brak jakichkolwiek reguł fair play w zawodach tripodów. Na każdym z torów, po których ścigają się pojazdy znajdują się pola energetyczne, odpowiedzialne za uzupełnianie stanu osłon oraz zapasu paliwa pojazdu. Oczywiście należy też wspomnieć o różnych bonusach, które rozwiązano w bardzo ciekawy sposób. Najechanie na pierwszy z nich owocuje otrzymaniem środków defensywnych lub ofensywnych (zwykły pocisk lub miny). Jeśli zawodnik nie zdecyduje się ich użyć, zdobycie kolejnego usprawnienia wzbogaca naszą maszynę już o serię pocisków lub silniejszą barierę ochronną. Kolejne zetknięcie z bonusem to rakieta samonaprowadzająca lub pełna ochrona pojazdu. Słowem - tylko sześć możliwości, ale rozwiązanie - bardzo nowatorskie. Przed graczem stoi jeszcze wybór jednego z dwunastu tripodów opisanych czterema parametrami: szybkość, przyspieszenie, przyczepność i zwrotność. Oczywiście nie ma maszyny idealnej, więc zawsze trzeba wybierać między słabymi i mocnymi punktami w zależności od preferowanego stylu jazdy.

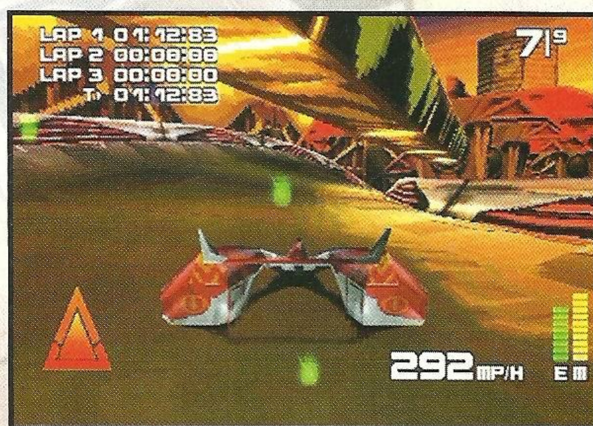
Bardzo istotnym elementem każdego futuracera jest grafika. To może przyziemne, ale prawdziwe spostrzeżenie. Siedem tras przygotowanych przez Crave prezentuje bardzo zróżnicowany poziom. I część z nich wygląda bardzo okazale, jak np. ta prowadząca przez górskie szczyty czy też Moskwa przyszłości. Zależy to od wykorzystanych tekstur. Na duże brawa zasługują tła, które są w pełni perspektywiczne i trójwymiarowe. Zbliżanie się do oddalonych wzniesień czy zakrętów czasami robi niezłe wrażenie. Pretensje mam za to do pracy oświetlenia, które zostało potraktowane po macoszemu. Swoje odbicia mają tylko bonusy i pola energii. W tle przygrywa mocne techno stosowne do futurystycznego klimatu.

KILLER LOOP może się wydawać tytułem bardzo dobrym. Ale takim w rzeczywistości nie jest. Winę za taki stan rzeczy ponosi model fizyczny, który został kompletnie niedopracowany. Sterowaniu brakuje miękkości i finezji. Ruchy tripoda są plastikowe i przypominają przesuwanie drewienka pomiędzy lewą i prawą stroną trasy. Szkoda, bo ogólna aranżacja torów jest ciekawa, dużo tu spiral i pętli, a cała gra ma dynamiczny charakter; przy odpowiedniej prędkości można nawet pofiglować na suficie tunelu...

Zatem, niestety: pudło. Niespecjalnie udany model jazdy przy dobrej grafice. Szóstezka.

Brat













Don't Killa This Loop!

Gra na pierwszy rzut oka robi świetne wrażenie; szybka i płynna animacja, kolorowa grafika i tym podobne... Nawet po pierwszym konktkcie z padem rzecz podobała mi się bardziej; jednak po dziesięciu minutach spędzonych sam na sam z Morderczą Pętlą zdenerwował mnie model fizyczny i rzuciłem pada w kąt. [Gulash]

PlayStation 6

GRAFIKA	8
DŹWIĘK	6
MIÓD	6

Wydawca: Crave
Producent: Crave
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

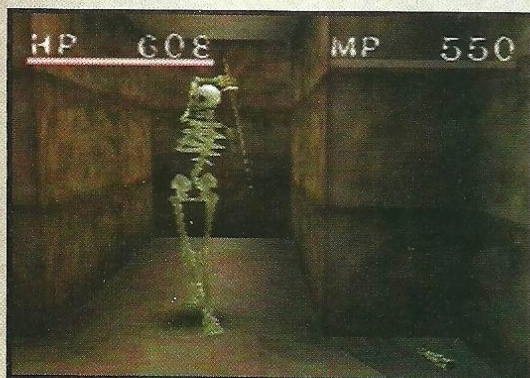
SHADOW TOWER



SHADOW TOWER to jeden z nielicznych RPG 3D obecnych na konsolach. Szczerze mówiąc jedyny, jeśli nie liczyć KING'S FIELD I i 2. A szkoda, bo przyznam się, że brakuje mi takich tytułów w przerwie między przygodami Squalla, Vahna, Alexa czy Justina.

Widać, że takie są prawidłowości na rynku konsolowym. ST jest dzieckiem bardzo znanej w Japonii grupy koderskiej From Software. Ich wcześniejsze osiągnięcia to dwa tytuły z serii KING'S FIELD. Druga część niestety nigdy nie ukazała się w Europie, choć doprawdy nie wiem czemu. Teraz otrzymujemy nowy tytuł, który swą fabułą i realizacją powinien wzbudzić niemałe zainteresowanie. Wcielasz się w rolę śmiałka, który postanowił spenetrować niedostępne dotąd korytarze i lochy tajemniczej Wieży Cieni. Przygoda zaczyna się dosyć dramatycznie, bo wejście zostało przywalone stosem kamieni. Cóż, teraz przed tobą pozostał tylko jeden kierunek. Lochy są bardzo rozległe, większe niż kiedykolwiek mógłbyś przypuszczać. Z głównego korytarza Wieży Cieni rozchodzą się wyjścia na siedem światów takich jak Human World czy Earth World. W korytarzach każdego z nich na twoje życie czyhają potwory. Bardzo przy tym niebezpieczne i nawet chwila nieuwagi może spowodować utratę życia. Przyznaję - gra jest trudna. I aby dotrzeć do pierwszego save pointu potrzebowałem kilku ładnych prób. W ciemnych lochach, oprócz pułapek i potworów znajdziesz więzienia, sale tortur, ciała zmarłych poszukiwaczy przygód, teleporty oraz tajemnicze postacie, które chętnie pohandlują. Niestety możliwa jest tylko wymiana towarów, bo o pieniądzach nie ma mowy. Nasz bohater opisany jest wieloma współczynnikami.





Poczynając od siły, zręczności, żywotności, a kończąc na całym ekranie poświęconym uzbrojeniu i magii. W SHADOW TOWER wprowadzono parę nowości, takich jak brak punktów doświadczenia czy też wytrzymałość każdego przedmiotu. Te ostatnie, nie naprawiane, dosyć szybko się rozpadają. Niestety, w stosunku do KING'S FIELD 2 zmieniono engine. Grafika już nie jest doczytywana w locie - między światami trafiają się przestoje. Szkoda, bo zabawa straciła nieco na spójności. Denerwuje mnie też klaustrofobiczny klimat ST, brak postaci do porozmawiania i kompletna absencja otwartych przestrzeni. Grafika także jest mało zachęcająca, choć po godzinie grania można się przyzwyczaić. O muzyce nie wspominam bo jej nie ma.

SHADOW TOWER mimo swych wielu wad to dosyć ciekawy tytuł. Scenariusz jest ubogi, choć ciekawy. No, a mnóstwo labiryntów, potworów, przedmiotów i broni z pewnością przypadnie do gustu hardcore'owemu erpegieerowi. I tylko hardcore'owemu.

Brat

PlayStation 5

GRAFIKA	5
DŹWIĘK	4
MIÓD	6

Wydawca: Agetec
Producent: From Software
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

THE HOUSE OF THE DEAD 2

My friends went inside. I told them not to go! - pierwsza nominacja w kategorii "lamerskie teksty wypowiadane przez postacie w konsolowych horrorach".

Każdy z was wie już czym jest HOUSE. Wie o bardzo chlubnej idei, która przyświecała autorom w czasie tworzenia tego wiekopomnego dzieła: strzelać, strzelać i strzelać. Ale w jaki sposób! Głównym daniem naszego pistoletu są zombiaki oraz różnorakie potwory. Pojawiających się na ekranie delikwentów posyłamy z powrotem do piachu, gdzie ich miejsce strzelając w newralgiczne punkty. Zielona posoka tryska z ran, odseparowane bezlitosnymi kulami członki fruwają na wszystkie strony, a jęki nieumarłych dzwonią w uszach równie długo, jak głupkowate teksty wypowiadane przez ratowanych ludzi.

Tak, nie da się przejść obok nich obojętnie. Zgodnie z niepisaną umową zawartą potajemnie przez autorów gier konsolowych typu horror wszystkie głosy występujących w grze postaci muszą być:
a). Podkładane przez amatorów
b). Wypowiadane w jak najbardziej sztuczny sposób.
Odpowiednia realizacja tych założeń wiąże się zapewne z niemałymi kosztami, ale efekt jest jak najbardziej (nie) zadowalający. Kicz w najczystszej formie.

Poza zabawnie nieporadnymi dialogami gra gwarantuje jak najbardziej porządną satysfakcję. Nieprzerwana akcja, szybkie decyzje, świetna grafika, dobry dźwięk i porządna, choć monotonna, muzyka.

Po raz kolejny okazało się, jak bezbolesne w przypadku Dreamcasta jest przejście z wersji arcade na konsolę. Dodatkową atrakcją jest naturalnie sprzedawany w zestawie z grą pistolet, nadzwyczaj dobrze sprawdzający się na dłuższą metę. Oprócz różniących się między sobą kosmetycznymi detalami głównych trybów gry (Arcade i Traditional), HOUSE OF THE DEAD 2 to także możliwość zmierzenia się z samymi, występującymi bezpośrednio po sobie bossami i seria urozmaiconych, trudnych testów strzeleckich. O trybie gry na dwie osoby, poukrywanych na poziomach sekretach oraz możliwości obierania różnych ścieżek poprzez np. ratowanie atakowanych przez zombiaki ludzi lub podnoszenie kluczy - nawet nie wspomnę.

I tak chodzi w tej recenzji tylko o jedno: Dom jest już w PAL-u. Czas aby palce powędrowały w te wygodne załamania wokół lightguna...

Banan





Dreamcast 8

GRAFIKA	9
DŹWIĘK	7
MIÓD	9

Wydawca: Sega
Producent: Sega
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dreamcast Gun, Jump Pak, VMU





Czy wiecie, że falstart nie liczy się w sporcie wtedy, gdy zawodnik wystartuje przed sygnałem startu? Liczy się jeśli wystartuje wcześniej niż dziesięć milisekund po strzale. Układ nerwowy człowieka działa tak, że reakcja na sygnał w czasie krótszym jest fizycznie niemożliwa.

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE



Dlatego też pewnie niektórzy koderzy robią gry nieco wolniejsze, niż pozwalają na to możliwości sprzętu. Niemniej w grze MILLENIUM SOLDIERS: EXPENDABLE akcja czasem jest tak wartka, że trudno opierać się na tym co się widzi. Bo nic nie widać. Przypomina się raczej scena z Gwiezdnych Wojen: "Nie patrz, Luke. Użyj mocy!".

Od dawna o takiej grze marzyłem. Jako pacholę małoletnie jeździłem z rodzicami nad morze, a tam - kiedy oni szli na plażę - pędziłem do salonu z automatami, żeby popatrzeć na IKARI WARRIORS i GRYZORA. Muzyczki pamiętam do dziś!

Rzecz cała jest trójwymiatrowa. Idziemy, strzelamy, zmieniamy bronie - kamera nad głową ludka i lekko z tyłu (czasami z boku). Wyłażą różne poczwary, scenerie różne, a my idziemy i drąc się w niebogłosy - jak na miłośników tak intelektualnej rozrywki przystało - prujemy do czego się da. Rusza się, czy nie. Eksplozji kupa, marszowa, dostojna muzyka, bronie takie, że mózg staje i wychodzi się przewietrzyć. No i z kumplem można poigrać! Nawet deathmatch!

Na wyższych poziomach coraz bardziej wykręcone scenerie, na twoich oczach eksplodują całe hektary wrogich instalacji, pękają szyby, wybuchają pociągi, spadają samoloty... Powietrzem targa ryk pokonanych bossów - nieodzownego elementu tego typu gier! Ale już słyszę jak krzyczycie: "Przestań się unosić!!! Dlaczego ta gra nie ma dychy?!".

Przepraszam. Już siadam. Lekko się zawiodłem. Widziałem tę grę na PC i DC i była extra. Animacja bez zarzutów, wjeżdżający pociąg na końcu jednego z początkowych poziomów oceniony został przez jednego z moich kumpli jako najbardziej zaawansowana graficznie wstawka w grze jaką widział (na PSXie ten pociąg wygląda SŁABO), eksplozje rozsadzały telewizor i pakowały po oczach neonową czerwienią, zielenią i błękitem! A na PSX? Wszystko zbladło. Kamera odjechała od żołnierzy tak daleko, że często nie widać gdzie mają przód, a gdzie tył. Grafika tła opadła tak bardzo, że czasami nie widać, czy tam, gdzie idziemy to już jest ściana, czy jeszcze poziomy grunt. Albo co nas trzyma, że nie możemy się ruszyć (a jest to tak mała skałka, że różni się tylko o parę stopni szarości). No i to nieśmiertelne przechodzenie przez ściany. Tu - totalna katastrofa. Wlazłem sobie na przykład w wielkie stalowe wrota i nie mogłem z nich wyjść. Czy naprawdę aż tyle jakości trzeba było poświęcić, żeby nie stracić na szybkości?

Fakt - gra jest przemiodna. Bronie super, idea nie do przebicia: to po prostu klasyka w oprawie z XXI wieku - niestety. Tylko na DC i PC. Plejstacja w jakiś sposób postawiła przed koderami tak wielkie ograniczenia, że z gry genialnej MS:E przerodziła się w grę hmmm... dobrą, rajcowną, ale nie olśniewającą feerią żywych kolorów i eksplozji stanowiących wręcz klasę dla siebie.



I co? Grać. Kurczę, gdybym miał tylko PSXa nie wahałbym się ani przez chwilę. To dobra, ciekawa gra. Jeśli macie zaś DC, albo nieźle kopniętego technologicznie PC, tam raczej szukajcie miodu tego - wszakże - bezkonkurencyjnego na rynku produktu. Powiedziałem.

Grabarz



PlayStation 7

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	8
MIÓD	7

Wydawca: Infogrames
Producent: Rage Software
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Także i na PSX!

No coż, na nieszczęscie dla wersji PSX'owej miałem możliwość skatować pierwowzór na Dreamcasta, który jest po prostu przepiękny. Z drugiej zaś strony od czasu Apocalypse nie było takiego shootera na PSX'a, a więc chyba nie powinniście się nawet zastanawiać. Dobra gra. [Gulash]

MONKEY MAGIC



Kiedy włączyłam grę, intro z zawodzącym falsetem kolegą od razu skojarzyło mi się z japońskimi filmami animowanymi... I nie pomyliłam się – jak się okazuje, Monkey Magic to seria telewizyjna wielbiona przez maniaków w Japonii i USA, oceniana w samych superlatywach. Czy przyjmie się i u nas?





Obawiam się, że mogą być z tym problemy. Po pierwsze – nieznajomość tematu. W końcu, kto w Polsce słyszał o małpie rzucającej zaklęcia i mającej do pomocy nietoperza? Z góry przepraszam wszystkich wielbicieli serialu...

Jeśli jednak oceniać MM bez otoczki zewnętrznej, jest to tylko platformer. Tylko i aż – tylko, bo możliwość rzucania zaklęć nie wystarczy do nazwania tego tytułu action-rpg; aż – bo na tego typu gry zawsze jest zapotrzebowanie i jedna więcej nie jest niczym groźnym. Twórcy wzorowali się chyba na niedocenionym w Europie TOMBI'm. Podobnie wyglądają poziomy, ustawione w pseudo-3D, kolorowe i dość zróżnicowane. Nie jestem jednak przekonana, czy tego rodzaju gry mają szansę przebicia się w dobie tytułów zlokalizowanych w pełnym trójwymiarze i dających o wiele większą swobodę poruszania się. Nie można jednak MM odmówić pewnego wdzięku – małpka jest zwinna i całkiem przyzwoicie animowana, po dłuższej chwili przyzwyczajamy się do naszego długoogoniastego kolegi i pokonywanie kolejnych poziomów jest niemałą przyjemnością. Brak mi jednak czegoś, co wyróżniałoby tę grę spośród tuzina innych i nie wynagradza mi tego wcale system rzucania zaklęć ani skomplikowana do granic możliwości, jak na japońską produkcję przystało, fabuła. Dźwięk jest bardzo przyzwoity, a piosenka w intro to najprawdziwszy j-pop w klasycznym wydaniu. Oprawa muzyczna samej gry również nie pozostawia wiele do życzenia – muzyczka pobrzękuje sobie w tle, nie drażniąc gracza, ale nie wpada zbytnio w ucho. Mam jednak pewne zastrzeżenie co do odgłosów wydawanych przez małpę – jak na tak zwinne zwierzątko, strasznie sapie przy podskokach. MONKEY MAGIC to sympatyczny tytuł – dość ciekawy, ładnie zrobiony, choć mało nowatorski. Z pewnością znajdzie grono zwolenników, choć nie wróżę mu sukcesu komercyjnego na miarę Crasha. MM to tzw. druga liga, czyli produkt, po który sięgamy, kiedy znudzi nam się wszystko to, co najnowsze i najlepsze. Nie powinien jednak nikogo zbytnio rozczarować, a już z pewnością zapewni długie godziny zabawy wszystkim wielbicielom platformówek 2D.

Anek

PlayStation 5

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	5
MIÓD	6

Wydawca: Sunsoft
Producent: Sunsoft
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



JET FORCE GEMINI

JET FORCE GEMINI jest pierwszą z czterech gier Rare, które ujrzymy jeszcze na Nintendo 64.

Scenariusz opowiada o inwazji dyktatora na miłującą pokój galaktykę. Złoczyńca podbija planety i więzi podobną do Ewoków rasę Tribals'ów. Przeszkodzić może mu jedynie oddział Jet Force Gemini w postaci trójki niedoszłych herosów - bliźniaków Juna i Veli oraz ich psa Lupusa. Muszą dotrzeć do pałacu złowrogiego Mizara aby rozprawić się z nim, w międzyczasie jednak team zostaje rozdzielony - stąd i osobny quest dla każdego. Postacie naturalnie różnią się pewnymi zdolnościami i po wykonaniu swoich zadań będą zmuszone odwiedzić levele innych. Sami oceńcie, czy to dobrze.

Akcję śledzimy z perspektywy trzeciej osoby, mając postać bohatera na ekranie. Bohaterowie potrafią biegać, skakać, czołgać się i strzelać, także w specjalnym trybie - stają się wtedy przeźroczyści i pojawia się celownik. Przebijając się przez kolejne poziomy oprócz strzelania do pokaźnej liczby przeciwników i zbierania bonusów w postaci nowych broni (niektórych bardzo fajnych) trzeba będzie też ratować małych Tribali. Wszystkich, bez wyjątku. Sami przeciwnicy są nawet dość inteligentni - okrążają, ukrywają się i odpowiadają pociskami. Niektórzy bossowie budzą respekt wyglądem, inni zasługują na podziw z innych powodów. Samo sterowanie jest skomplikowane i wymagające, a przyzwyczaić się do niego można dopiero po dłuższym czasie.

Gra może się podobać, jednak nakazane odgórnie zadanie odnalezienia i uratowania WSZYSTKICH Tribali jest po prostu niedorzeczne i autentycznie przeszkadza w zabawie. Zgubienie jednego gościa pod koniec poziomu oznacza mozolne, godzinne przebijanie się ponownie przez to samo. Frustrujące i nudne jednocześnie. Nie do końca przemyślany wydaje się być też multiplayer - deathmatch można sobie darować, bo sterowanie jest zbyt skomplikowane, a widok zza pleców nieodpowieni. Jest jeszcze "celowniczek", ale kierowanie nim przy pomocy pada to zabawa na całe 5 minut.

Podczas procesu powstawania gry zmienił się trochę design postaci. Początkowo wszystko zaplanowano w kreskówkowym klimacie, a postacie bohaterów miały duże głowy i krótkie nóżki. Co by o nich nie mówić - pasowały do reszty przesadnie kolorowego świata, z zamieszkującymi go przesadnie słodkimi miśkami. Autorzy postanowili jednak nadać postaciom Juno i Veli więcej cech ludzkich. W wyniku tego powstała groteskowa mieszanka, która mi na przykład nie pozwalała spokojnie wczuć się w klimat.

Sama grafika jednak jest ładna i bardzo efektowna, z bogatymi teksturami. Niestety - w niskiej rozdzielczości. Za to dźwięk jest prześliczny, głęboki i bardzo czysty, świetna jest też muzyka. Warto wspomnieć o opcjach widescreen i dolby surround.

A zatem jakie jest JET FORCE GEMINI? Od Rare zwykle oczekuję więcej, niż tylko "dobrze" i z tego względu JFG stanowi dla mnie spore rozczarowanie. Wprawdzie uważam, że gra jest niezła i satysfakcjonująca, nie spowoduje u nikogo przyspieszenia akcji serca, jak choćby Banjo.

Gulash



Nintendo 64 6

GRAFIKA	8
DŹWIĘK	8
MIÓD	6

Wydawca: Nintendo
Producent: Rareware
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Rumble Pak

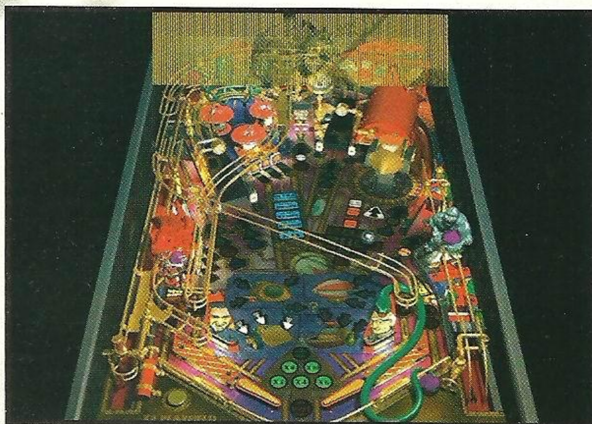
Już nie musisz martwić się o stan swego uzębienia gdy zechcesz pograć trochę na flipperach. Dzięki PRO PINBALL - FANTASTIC JOURNEY wycieczka do jakiejś mętnej knajpy przestała być koniecznością.



PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY

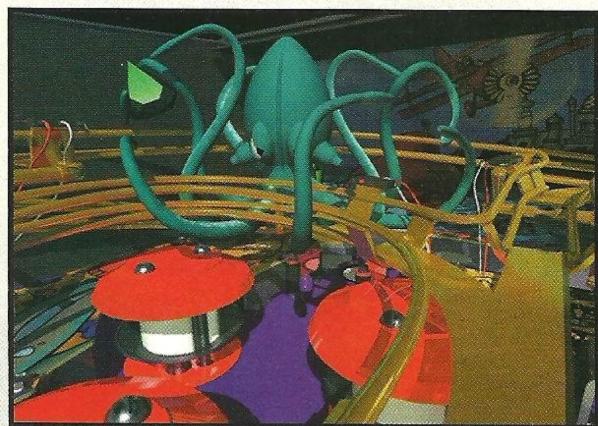
Flippery z serii PRO PINBALL towarzyszą nam od dawna, a producenci przyzwyczaili nas do pewnych zasad. Przede wszystkim, każda część ma na celu jak najdokładniejsze odwzorowanie stołu, który symuluje. Tym razem na tapetę został wzięty dosyć dosyć znany (choć nie tak bardzo jak EXCALIBUR) stół - FANTASTIC JOURNEY. Wszyscy, którzy oczekują plejady różnych flipperów, srodze się zawiodą. FJ jest, zgodnie z tradycją, jedynym stołem. Oczywiście nie jest to wadą, dlatego że zgłębienie wszystkich tajników gry zajmie przynajmniej kilka wieczorów, a nabicie solidnej liczby punktów i kilkanaście.

FANTASTIC JOURNEY zrobiony jest zgodnie ze standardami narzuconymi przez koniec lat dziewięćdziesiątych. Na swej powierzchni ma sporo różnych strakcji oraz obowiązkowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny, na który dosyć często przenosi się akcja. Nie zabrakło oczywiście wielu ramp oraz grzybków, bez których zabawy by nie było. Oprócz tego są wielokondygnacyjne pola. Np. po trafieniu w bramkę, ta chowa się i na jej miejsce wyjeżdża zupełnie inna atrakcja. Nierzadko będzie trzeba popisać się zręcznością podczas sprawdzianu na wyświetlaczu (na przykład niszcząc meteoryty strzałami z lasera). Generalnie FANTASTIC JOURNEY jest dobrym stołem, ale mimo wszystko ustępuje EXCALIBUROWI. Ten ostatni zwycięża pod względem atrakcji rozplanowanych na blacie flippera.





Graficznie PRO PINBALL prezentuje się dosyć dobrze, choć posiada dosyć poważną wadę. Stół przedstawiony jest w rzucie poziomo - izometrycznym. Jest szczegółową, kolorową, dobrze rozplanowaną bitmapą. Niestety bitmapą. Zapomnijcie o jakimkolwiek obracaniu czy skalowaniu obiektu. A przyznam, że trójwymiarowy flipper byłby dużo bardziej atrakcyjny. Gracz mógłby poobserwować wszystkie elementy z bliska. Co prawda w opcjach jest możliwość poznania stołu, lecz nie można tego robić w real-timie podczas gry. Mimo, że oprawa pracuje w wysokiej rozdzielczości, wszystkie elementy są za małe aby dokładnie wiedzieć co się dzieje w poszczególnych miejscach na blacie. Wprowadza to sporo chaosu oraz nie lubiany przeze mnie element gry na oślep. Udźwiękowienie także nie należy do nowatorskich. W porównaniu z EXCALIBUREM, gdzie cały czas słychać było muzykę, krzyki czy różne dźwięki - FANTASTIC JOURNEY sprawia wrażenie głuchoniemego. Niestety.



Mimo to, PRO-PINBALL: FANTASTIC JOURNEY nadal pozostaje wyśmienitym kąskiem dla wszystkich lubiących elektroniczny bilard. Chociaż prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero, gdy chętnych do gry jest przynajmniej trzech-czterech. Współzawodnictwo z kumplami jest co najmniej ciekawe. Podczas pojedynku nie brakuje krzyków, przekleństw i nieśmiałych słów dopingu z ust kibicujących dziewczyn. Dla samotnego gracza przygotowano cztery poziomy trudności, po to aby wyszkolić mistrza wśród bilardzistów. Cieszę się, że kolejny PRO PINBALL zawitał na konsole, choć nadal czekam na coś nowego.



Potrzebny jest trójwymiarowy powiew świeżości. Marzę o tym, żeby w każdym momencie móc obrócić stół w taki sposób, abym dokładnie widział jak bila odbija się i wpada do jaskini. Potem - przeniesienie akcji do wnętrza groty i tam jakiś mały mini quest. Ale to chyba odległa przyszłość.

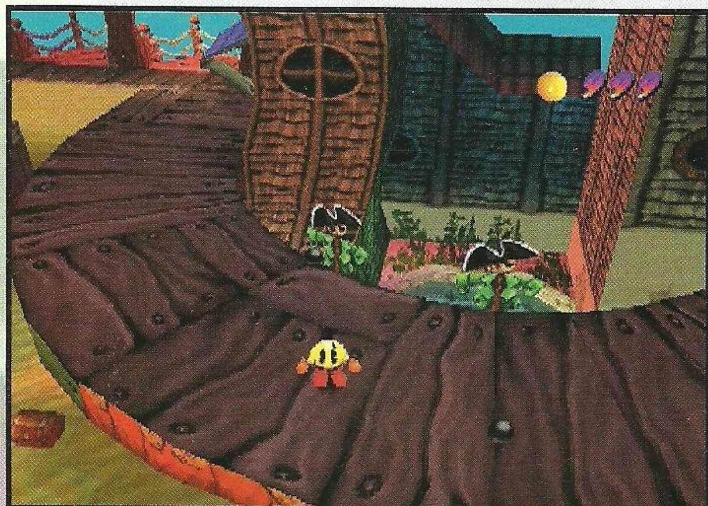
Brat

PlayStation	7
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	6
MIÓD	7

Wydawca: Empire
Producent: Empire
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

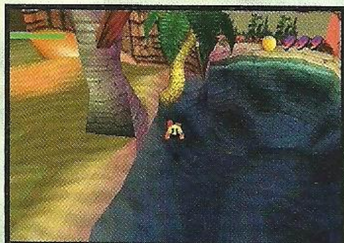
Mnie najbardziej podobał się TIMESHOCK!

Tak jest, ze wszystkich ProPinballi i wogóle ze wszystkich fliperów na konsole najbardziej podobał mi sie Timeshock. Przynamniej goście z Empire robią to, co umieją i wychodzi im to całkiem nieźle. [Gulash]





Chodźcie tu dzieci, blisko fotela... Ciocia Ania opowie wam o tym, jak to kiedyś było. Dawno, dawno temu, kiedy konsole jeszcze nie istniały...



Jak to, ciociu? To kiedyś nie było konsol? To na czym się grało?

Ano nie było. Wtedy grało się na komputerkach, takich jak ZX Spectrum, Atari i Commodore. Gry nie były tak skomplikowane jak teraz, no i nie tak ładne... Podaj mi tę grę z półki - zaraz wam pokażę, jak wyglądały gry te 20 lat temu.

...ale ciociu, przecież to gra z tego roku!

Tak, wiem. Ale jeśli włączysz tryb "original", zobaczysz pierwszą wersję Pacmana. No tak... prosta, prawda? Dźwięk też nienajlepszy, żywcem wyjęty z pierwszej wersji gry - nie radzę wsłuchiwać się zbyt długo, chyba że ktoś ma ochotę bardzo się zirytować.
Na szczęście po przejściu do trybu "mission" okazuje się, że dwudziesto-letni Pacman to normalny platformer 3D, a z pierwowzorem łączą go chyba tylko pojawiające się tu i ówdzie rządki kulek do zebrania. Grafika jest porównywalna do tej widywanej w innych platformów-kach; wygląda bardzo ładnie. Szczególnie po wyjściu z trybu "original". Nie jest to nic skomplikowanego, ale lokacje są ładnie narysowane i różnią się od siebie nie tylko nazwami. Każdy z poziomów różni się kolorystyką, rodzajami machin, jakimi przyjdzie posługiwać się naszemu dziarskiemu koledze, no i oczywiście przeszkodami.

Ale ciociu, ja nie wiem, co mam teraz zrobić - doszłam do przepaści i co teraz?

Nic prostszego. Wystarczy podejść do słupa z napisem "hint" a podpowiedź usłużnie pojawi się na ekranie. Zazwyczaj trzeba nacisnąć jakiś przycisk, pozbyć się wroga albo po prostu uważać na różnorakie przeszkadzajki.
PACMAN nie jest zbyt trudny ani nie wymaga poznawania klawiszo-logii, co czyni go grą dobrą nawet dla początkujących.

Ciociu, a co to jest - wygląda jakoś dziwnie...

Poza dwoma trybami gry, które opisałam powyżej, mamy jeszcze trzeci, będący swoistym połączeniem dwóch poprzednich. Oto labirynt Pacmana, kulki i duszki w wersji '99. Czy to ze względu na anachronizm pomysłu, czy niewygodę sterowania (labirynt jest słabo oświetlony i czasem zamiast w korytarz trafia się w ścianę), ten tryb najmniej przypadł mi do gustu.

Ale nie muszę grać w tego starego Pacmana?

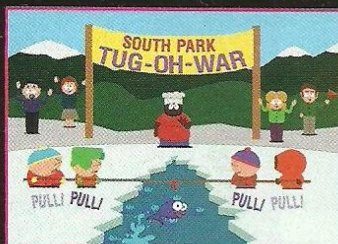
Nie, skądże. Wersja oryginalna dołożona jest raczej po to, żeby pokazać początki gier video niż w celu zauroczenia graczy klasycznym klimatem gry. Taki dodatek odróżnia też Pacmana od innych, podobnych mu tytułów. Bez niego byłby tylko jednym z wielu - a tak jest wersją specjalną, jubileuszową. I tak wszyscy będą grać tylko we współczesnego pożeracza kulek, ale na widok tego starego łezka się w oku kręci... A teraz dzieci, podajcie mi duala - ciocia Ania też chce pograć!

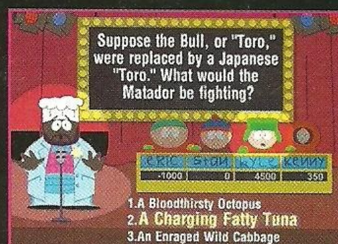
Anek

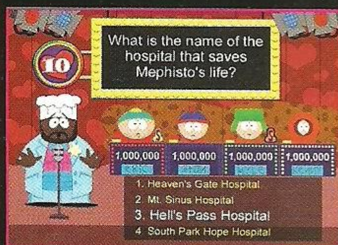
PlayStation	5
GRAFIKA	6
DŹWIĘK	5
MIÓD	5

Wydawca: Sony
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

SOUTH PARK
CHEF'S LUV SHACK









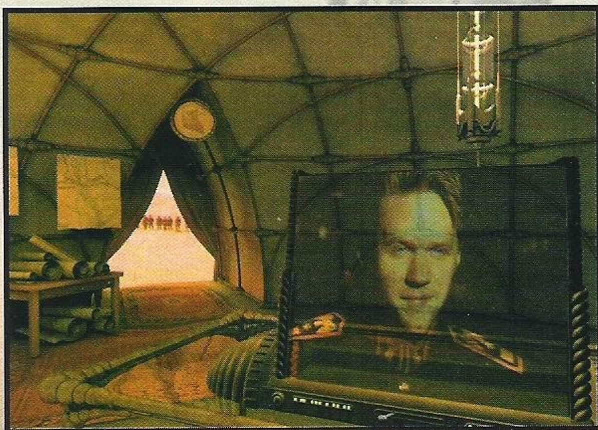
Póki co, mariaże świata papierowych wycinanek z South Park z tym wykreowanym przez firmę Sony nie należą do szczególnie udanych.

Konwencja gry jest maksymalnie prosta. Wyobraźcie sobie na przykład program "Idź na całość", tylko z Chefem zamiast pana Zygmunta, bez debilnej publiczności oraz z postaciami Kyle'a, Stana, Erica oraz Kenny'ego. I tyle.
Nie, błąd. Wyobraźcie sobie, że trzeba też coś wiedzieć. I macie obraz najnowszej gry Acclaimu.
Pomysł był prosty jak drut. Wziąć podbijających Amerykę bohaterów, wrzucić ich do podbijającego świat konsoli i czekać na podbijający świat efekt. Który w tym przypadku jednak nie nastąpił.
Praktycznie rzecz biorąc, gra dzieli się na dwie części. Teoretyczną, w której odpowiadamy na pytania zadawane przez Chefa, oraz praktyczną, w której startujemy w różnorakich zręcznościowych dyscyplinach (np. "Asses in Space" czy "Spank the Monkey").
Pytania dotyczą zwykle odcinków serialu South Park z domieszką kilku z wiedzy ogólnej (w rodzaju - najbiedniejszy kraj świata). Niektóre pytania są dosyć zabawne, ale większość jest zbyt amerykańska jak na przeciętnego, polskiego gracza. Podteksty, idiomy, dwuznaczności - podobnie jak w serialu, większość dialogów opiera się na niezbyt łatwych do przeniesienia na nasz grunt tekstach (co ułatwiali sobie czasami tłumacze serialu na Canal Plusie, zupełnie pomijając niektóre partie dialogów). Oczywiście obowiązuje konwencja wyboru jednej z czterech odpowiedzi, ale to mimo wszystko nie to samo co "Milionerzy".
Za to część zręcznościowa... To tak, jakby zespół autorów przyjrzał się MARIO PARTY po czym postanowił odtworzyć podobny klimat licznych gierek, okraszając je pseudośmiesznymi tytułami oraz beznadziejną grafiką. No i w rezultacie mamy tych gierek sporo, ale do ciekawych z pewnością nie należą. Nie zabrakło nawiązań do kilku znanych i starych tytułów (INVADERS i ASTEROIDS), jednak wykonaniem nawet nie dorastają one do pięt tych klasyków.
Główną atrakcją serialu South Park z pewnością jest ścieżka dźwiękowa. Doskonale dobrane głosy bohaterów, dobra muzyka, ciekawe odgłosy... To te elementy nadają pociesznym wycinankom realnych i ciekawych kształtów.
W zaskakujący sposób zapominać zdaje się o tym producent gry, podkładając głosy o niskiej jakości. I w dodatku o bardzo małym zróżnicowaniu. Po dwóch dniach będziecie mieli już dosyć powtarzającego się Chefa. Po prostu.
Ten produkt nie powinien trafić do Polski. I nie polecam go nawet zagorzałym fanom serialu, nie emitowanego już zresztą nigdzie w Polsce.

Banan

PlayStation	3
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	6
MIÓD	2

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Duak Shock, Memory Card





Całkiem niedawno badano czy można nauczyć szympansy rozpoznawać ludzkie intencje. Pokazywano im historyjki, kazano oglądać filmy. I okazało się (poza głównym nurtem badań), że szympansy rozsmakowały się ewidentnie w tasiemcowych serialach. Bez komentarza.

DUNE 2000

A może jednak? Czasem dobrze posiedzieć "na swoim". Zna się wszystko i wszystkich, wie się jak postępować. I gnani tą jakże szlachetną myślą koderzy z Westwood Studios wypuścili strategię czasu rzeczywistego DUNE 2000. Niby coś nowego, a stare.



Wstęp.

Czym jest "Diuna" pewnie wiecie. Na planecie Arrakis znów spotkają się dwa rody, rodem z cyklu powieści Franka Herberta - Harkonennowie i Atrydzi, oraz Ordosi, fikcyjny ród wymyślony przez koderów, żeby było ciekawiej. Walcząc z niegościnnym klimatem Diuny (bo to druga nazwa Arrakis), i czerpiąc z jej zasobów (przede wszystkim na cele "kulinarne"), rody rosnąć będą w siłę tak długo, aż na powierzchni planety zostanie tylko jeden z nich.



Każdy z rodów ma rzecz jasna swoją charakterystykę. Harkonennowie to ród złych wojowników, Atrydzi - szlachetnych rycerzy, a Ordosi - kombinatorów i polityków. Można by jeszcze rozwodzić się, że przyczyną sporu o Diunę jest Imperator Padyszach, który liczy, że rody wybiją się nawzajem i będzie mógł sobie Diuną rządzić, ale w grze intryga ta słabo się graczowi udziela. Raczej zna się ją z książki.

Rozdział I: Na szczęście.

Diuna jest chyba najciekawszym RTS'em jaki ukazał się dotąd na PSX'a. Przede wszystkim eleganckim graficznie - zarówno tła, jak i wykonanie jednostek nie pozostawiają nic do życzenia. Wszystko jest wyraźne i proste, acz nie ubogie. Muzyka (patetyczne techno i miodniuski jak nie wiem co ambient) idealnie buduje klimat epopei. Właściwie ośmielę się napisać, że lekko graniczy z geniuszem. Menu i sama metoda sterowania nie pozostawia najmniejszych wątpliwości co do tego, że koderzy wiedzieli jak wygląda joypad PSX'a i co wygodnie jest wciskać, oraz jakie odruchy ma gracz. Po kwadransie gry skaczecie po menu jak młode zające. Dopracowano także wiele detali miło ułatwiających grę. Na przykład fakt, że jednostki produkowane, a nie ruszane spod fabryki lub koszar, ustawiają się tam w eleganckim szyku, nie jedne na drugich. Wystarczy przypomnieć sobie Z i tamtejsze bałaganiarskie zwyczaje, by docenić ów na pozór mało znaczący fakt.



Rozdział II: Niestety.

Przede wszystkim kole moje serce fakt, że DUNE 2000 niemal niczym nie różni się od DUNE 2. Lekko poprawiono grafikę (a i to czasem wątpliwe) zmieniono wstawki przed misjami - reszta niemal identyczna. Marudzę, bo miałem okazję zagrywać się w DUNE 2 na PeCecie. Rzecz jasna, ci, którzy nie grali na blaszaku nic z tej przyczyny nie tracą - mają oto klasyczną "Diunę" na swoim plastikowym cudeńku.

Kolejnym problemem nie do ominięcia jest sterowanie. Chylę czoła przed mistrzostwem koderów, niemniej jednak pamiętać trzeba, że bez myszki będzie wam nieco ciężko. Zwłaszcza w momencie, gdy zechcecie wcelować małym kwadracikiem kursora w uciekającą, bądź atakującą was małą jednostkę przeciwnika. Irytujące jest to z tej przyczyny, że czasem widzisz przeciwnika gnającego przez pół ekranu w kierunku twoich "zabudowań gospodarczych", a nie możesz go zatrzymać, bo nie trafiasz kursorem. I zanim wpadniesz na to, że wystarczy wypatrzyć dokąd biegnie i tam się zasadzić masz już niezłe straty. Analogicznie rzecz ma się z kierowaniem poszczególnymi jednostkami w trakcie ataku popartego misternym planem.



Zakończenie.

Brzmi strasznie, ale absolutne wtórniactwo na PCta, znajdzie chyba drogę ku sercu miłośników konsol. I słusznie. Bo chyba znowu wyszliśmy na tym lepiej. Mamy od razu produkt najlepszy w linii. Miłośnicy RTS'ów muszą mieć tę grę. Cała reszta - powinna zobaczyć, jak gra się w dobrego RTS'a w klimatach przyszłości.

Grabarz

Diuna, pustynna planeta.

Pomimo bardzo monotonnego klimatu (w sumie pustynia nie obfituje w jakieś niezliczone atrakcje) rozgrywka jest całkiem emocjonująca. Prawie tak samo, jak każda książka z cyklu Franka Herberta. Szczególnie polecam szalenie wciągające "Dzieci Diuny" i "Diuna: Kapitularz". A zaraz potem łykajcie "Ulyssesa". [Banan]

PlayStation 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 7

Wydawca: Virgin
Producent: Westwood
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock





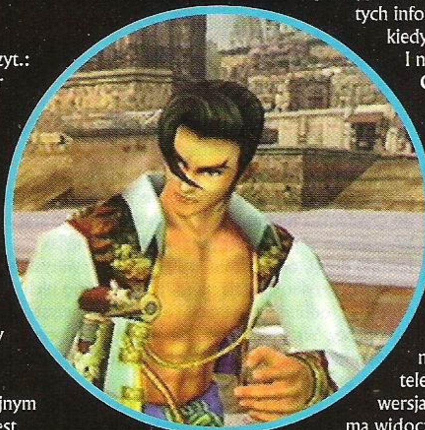


SOUL CALIBUR

Jak to zziajani piłkarze ładnie określają w postmeczowych wywiadach, kiedy opisują swoje zachowanie po lobującej bramkarza centrze z prawego skrzydła: "dopełnienie formalności". Tym właśnie jest ta recenzja.

Nie czytałem jeszcze żadnej polskojęzycznej recenzji tej gry. A mimo to, część czytelników nie omieszkała napisać w listach, że nie wolno mówić o tym, że **SOUL CALIBUR** jest lepszy od **TEKKEN TAG TOURNAMENT**.
No więc powtórzę. W chwili obecnej nie ma bardziej spektakularnego mordobicia niż **SOUL CALIBUR**. Chyba należałoby tylko w tym momencie dodać: a przynajmniej takiego, którego każdy może mieć na własność. Kropka.
Czy **SOUL CALIBUR** jest kamieniem milowym?
Mhm.
Dlaczego **SOUL CALIBUR** jest kamieniem milowym?
Bo wygląda tak, jak wygląda.
Chyba najstarszym sporem jaki toczy się od zarania dziejów (czyt.: od jakichś czterech-pięciu lat) przy okazji sporów na temat gier w ogóle jest sławetne: grafika versus zawartość. Najlepszym tego przykładem w Polsce jest chyba casus **FINAL FANTASY VII**. Opinie z jednej strony (przeważające): świetna gra z rewelacyjną grafiką i niezrównaną fabułą. Opinie z drugiej (zdecydowana mniejszość, ale zawsze): kolorowe opakowanie i pustka w środku, końcowy efekt gigantycznej kampanii reklamowej i wpompowania wielkich nakładów finansowych, czego efektem było przekonanie licznych graczy, że na **FFVII** czekali od lat.
Bez większych problemów można znaleźć argumenty za i przeciw do obydwu z tych postaw. Pewnie każdy z was mógłby zrobić to bez trudu. Jedyną przeszkodą jest (albo może być) własna, jak najbardziej subiektywna, opinia na ten temat.
A **SOUL CALIBUR** jest moim zdaniem pierwszym bezdyskusyjnym przykładem, gdzie zawartość (czy miodność czy grywalność) jest nierozerwalnie związana z grafiką. Jedno tworzy drugie. Współtworzy. Czy w momencie kiedy Maxi zaczyna swój taniec z nunchaku to jest miodność czy grafika? Czy piąty, dziesiąty, piętnasty raz patrząc na płynne łączenie prze niego ciosów w niekończące się pętle patrzymy na przykład genialnej szaty graficznej czy na wspaniałą grywalność? Te elementy po prostu się przenikają.

Można próbować spłycać **SOUL CALIBUR**: Eee, tam. Ładne to i może jest, ale płytkie.
Nieprawda. Płytki może być przeciwnik. Albo czyjś masherski styl gry.
Niewątpliwie gra nie jest tak rozbudowana jak **TEKKEN 3**. I nie stanie się w Polsce pozycją, która mogłaby zagrozić kultowemu statusowi tego akurat tytułu. Inna sprawa, że żadna inna gra raczej już tego nie uczyni. No chyba, że nasze społeczeństwo obrośnie w pieniążki, ale jakoś się na to nie zanosi. Wrócę jednak do SC. Czasami grę można oceniać w kategoriach danego kraju. Czasami - w kategoriach jej samej. **CHEF'S LUV SHACK** należy do tej pierwszej grupy. **SC** - do drugiej. Już wiadomo, że Namco pracuje nad przynajmniej dwoma innymi tytułami na **DC**. Krążą też plotki, jakoby już miały trwać prace nad kolejną częścią sagi o "duszy i mieczu". Krążą plotki, że pan Yu Suzuki pracuje nad **VIRTUA FIGHTER 4**, który miałby pojawić się w Japonii w pierwszym kwartale 2000 roku. Wiadomo już, że **TEKKEN TAG TOURNAMENT** będzie gotowy w dniu premiery PlayStation 2 w Japonii. Podobno ludzie z Namco pracują też nad inną, już pełnoprawną kontynuacją Tekkena. Jeżeli nawet część z tych informacji nie jest potwierdzona, to i tak tylko kwestią czasu jest kiedy staną się ciałem.



I nie ulega wątpliwości, że wszystkie z tych gier będą ładniejsze niż **CALIBUR**. A większość pewnie też bardziej rozbudowana.
Ale to **SC** wyznaczył nowy poziom. Nie tyle wspiął się o jedną czy dwie pozycje w górę, ale raczej zmienił ligę. I reszta gier, które będą miały ambicje będzie musiała grać w tej samej.
Godne odnotowania jest też jeszcze coś. Nieczęsto zdarza się, aby przejście z jednego systemu na drugi (NTSC-PAL) odbyło się w tak bezbolesny sposób. Coś co nie udało się Namco w przypadku **TEKKENA 3**, oraz to w czym zawiodła Sega przy **VIRTUA FIGHTER 3**tb nie ma miejsca w przypadku **SOUL CALIBUR**. **SC** nie stracił tych dziesięciu klatek. Jak na moje oko nie stracił ich w ogóle. W dodatku, oprócz pojawienia się angielskich , zrozumiałych wreszcie napisów, doszły dwie opcje wyświetlania obrazu dostosowane do telewizorów 50 i 60 MHz. Na zwykłych odbiornikach ta pierwsza wersja przedstawia się jako mniej barwna, ale bardziej spójna, druga - ma widoczne interlinie, ale lepszą jakość kolorów. Na szczęście wybór jest manualny, tak więc każdy będzie mógł dostosować swojego **CALIBURA** do własnych preferencji.
Jeszcze jedno: nieprawdopodobna liczba dodatków w stosunku do wersji arcade. Ale o tym już pisałem w zapowiedzi. No więc pozostaje jeszcze tylko...

Banan

Dreamcast



GRAFIKA	10
DŹWIĘK	9
MIÓD	10

Wydawca: Namco
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Jump Pak, VMU



POCKET

Hello and welcome w naszym małym kąciku ręcznych konsolek. Wiem, że podobnie jak i ja już nie możecie się doczekać Residenta i Street Fightera na GameBoya, w międzyczasie jednak trzeba w coś grać. Może w karty?

PocketMan

TOY STORY 2



KONSOLA GameBoy
WYDAWCA Activision
OCENA 6/10

W czasie kiedy na PlayStation trafiła dosyć ciekawa przygodówka osadzona w świecie zabawek, Pan Kolorowy także doczekał się przygód sztywnego i naiwnego astronauty. Dwuwymiarowy scrollowany platformer. Kolejny należałoby dodać. I już wszystko jest jasne. Chociaż nie można zarzucić tej grze żadnych poważnych wad, nie da się także wskazać jakichś specjalnie mocnych stron. Są miłe sekretne levele, do których dostęp mamy po zdobyciu wszystkich sekretów w poziomie (tutaj - monety), ale nie ratują całości.
Bo TOY STORY 2, z całym swoim standardowym strzelaniem, omijaniem przeszkód i zgarnianiem przedmiotów wypada jakoś tak... blado.
No, chyba że pod uwagę weźmie się sterowanie. To zostało akurat skopane jak trzeba. Dość powiedzieć, że można w grze biegać. Można skakać. Ale za Chiny nie da się tych dwóch czynności ze sobą połączyć. Są obsługiwane jednym przyciskiem. Nie wydaje mi się, żeby programiści spędzili nad tą grą zbyt wiele czasu. Ale pewnie woleli MARIO.
I nie dziwię im się ani trochę.

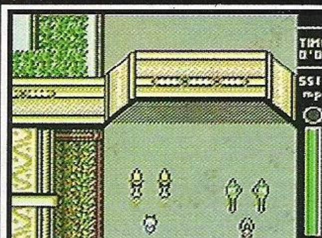
GRAND THEFT AUTO



KONSOLA GameBoy
WYDAWCA Rockstar
OCENA 4/10

Jakoś nieszczególnie idzie konwertowanie gier z PSX-a na mniejszą konsolkę. A im gra była bardziej skomplikowana na "większym" sprzęcie, tym gorzej wypada na Panu Kolorowym. A przynajmniej taki wniosek nasuwa się po bliższym zapoznaniu się z GTA. I z jego beznadziejnym sterowaniem.
Sama gra to GTA w czystej formie. Oczywiście kamera nie zoomuje ani nie odjeżdża w zależności od prędkości - cały czas pokazuje akcję z tego samego widoku znad prowadzonego samochodu.
Na czym polega gra? Kradzież samochodów, zabijanie przechodniów, walka z policją, przemyt narkotyków... Ot, taki sobie symulatorek przeciętnego polskiego kryminalisty. W kolorowej, ale dosyć monotonnej oprawie, jaką GTA ma na Panu Kolorowym i przy bardzo małym ruchu ulicznym, gra traci swoje jedyne walory. Już na PSX-ie GTA nie powalała szatą graficzną, ale nadrabiała to chociaż dźwiękiem, różnorodnością maszyn, symulacją prawdziwie zatłoczonego miasta i szybką akcją. A w odsłonie na GameBoya to wszystko jest praktycznie nieobecne. Tak, jakby akcja z wielkiego, tętniącego życiem miasta przeniosła się do sennej, małej, dechami zabitej dziury. Och, co za ubaw.

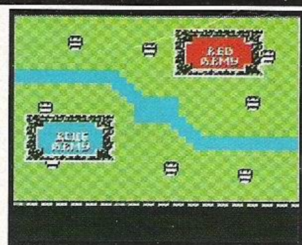
SW: EPISODE 1 RACER



KONSOLA GameBoy
WYDAWCA Nintendo
OCENA 6/10

To było nieuniknione. "Gwiezdne Wojny" musiały wreszcie pojawić się na Panu Kolorowym. I wreszcie tu są. Z próby przeniesienia najbardziej dynamicznych wyścigów prezentowanych w dzisiejszym kinie na mały ekranik konsolki, GameBoy nie wyszedł może zwycięsko, ale chociaż próbował.
Gra jest bardzo uproszczonym wyścigiem, w którym startujesz ty i twój przeciwnik. Tylko. Na szczęście, jeżeli macie dwie konsolki, możecie spróbować się z kumplem. Ale na emocje związane ze zbyt dużym tłumem oponentów nie ma co liczyć.
Wyścigi rozgrywają się na jednej z 20 tras. Grając przeciwko konsoli potykasz się ze znanymi z filmu postaciami. Niestety wyścig nie należy do specjalnie emocjonujących i często jedynym źródłem emocji są nagłe zakręty i zmiany nawierzchni (zakręty są sygnalizowane znakami pojawiającymi się w rogu ekranu). I to tyle.
W sumie - porządna gra z fajnym, filmowym intrem. Tylko trochę monotonna.

RAMPART



KONSOLA GameBoy
WYDAWCA Midway
OCENA 8/10

Kolejna konwersja z dużej konsoli. Tym jednak razem, naprawdę dobra.
RAMPART to gra nietypowa - ma w sobie sporo elementów strategicznych. Cała rzecz polega na tym, aby bronić swego zamku przed wrogą flotą. A robi się to poprzez ustawianie dział i murów w odpowiednich miejscach oraz nawalanie do przeciwnika. Rozgrywka podzielona jest na tury - budowanie murów, stawianie dział oraz walkę.
Trzeba bardzo dobrze rozstawiać swoje zasoby - gra ma kilka rund (to one są podzielona na tury) i liczy się umiejętność przewidywania w dalszej perspektywie. Gra nie jest może niczym szczególnym jeżeli idzie o oprawę graficzną, ale swoją funkcję spełnia. Bardzo dobrze sprawdza się wersja gry na dwie osoby - znikają wtedy statki i w zamian pojawiają się dwa zamki na przedzielonym rzeką ekranie. W sumie - satysfakcjonujący multiplayer.
Oprócz trybu gry jednoosobowej jest tylko wspomniany wyżej tryb gry we dwóch, ale w tym przypadku to w zupełności wystarcza.
RAMPART stanowi ciekawe połączenie strategii ze zręcznościówką i nie zapominajmy, że należy już dzisiaj do klasyki gier.

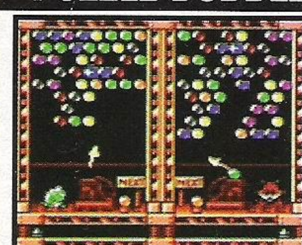
SONIC POCKET ADVENTURE



KONSOLA NeoGeo
WYDAWCA Sega
OCENA 9/10

Najlepszy platformer na tę przenośną konsolkę. 12 poziomów pełnych histerycznej akcji. Każdy kto miał do czynienia z niebieskim jeżem wie, na co go stać. Wywalające w powietrze rampy, poskręcane jak faworki drogi, odskocznie, halfpipe'y... Te wszystkie przeszkody tylko czekają na to, aby Sonic po nich przebiegł, odbił się, wykręcił korkociąg czy wystrzelił jak z procy. Wszystko dzieje się w oszałamiającym tempie; niebieska błyskawica zbiera pierścienie, życia i nabija punkty...
Biorąc pod uwagę to, że idea Sonica - dotrzeć z jednego końca poziomu na drugi, jest tak prosta, nie pozostaje zrobic nic innego jak przyklasnąć autorom i złożyć hołd za wpakowanie w nią takiej masy zabawy i takiej dynamiki. Dodatkowo SONIC daje możliwość pobawienia się w eksploratora poziomów. Są na nich poukrywane elementy układanek w postaci diamentów - można z nich później poskładać sobie w menu fajne obrazki. Nie zabrakło też poziomów bonusowych - po ukończeniu levelu z odpowiednią liczbą pierścieni dostajemy możliwość zwiedzenia superszybkich tras w halfpipe'ach, w których oprócz pierścieni można też odnaleźć specjalne szmaragdy chaosu.

PUZZLE BOBBLE MINI



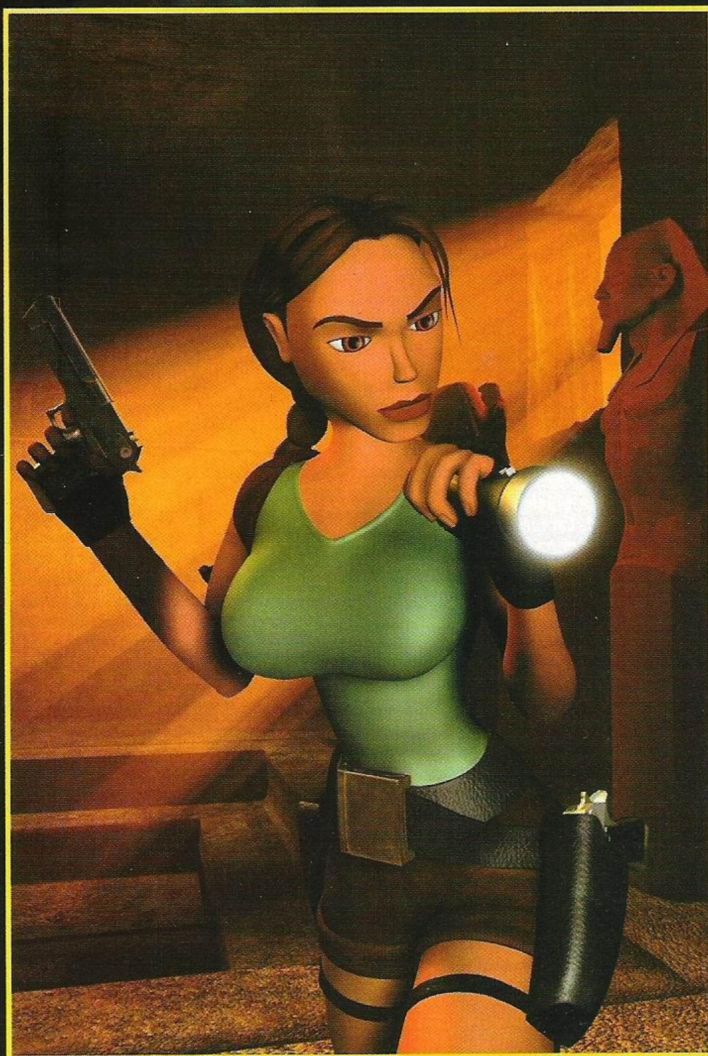
KONSOLA NeoGeo
WYDAWCA Taito
OCENA 9/10

W zeszłym miesiącu pisałem o niezbędnej wręcz pozycji w biblioteczce każdego gracza z NeoGeo. Pojawił się drugi taki tytuł. Ten sam gatunek, podobna idea i równie dobre wykonanie co PUYO POP. I pomimo, że oceniłem obydwie gry tak samo, to PUZZLE BOBBLE bardziej mi się podoba. Wystrzeliwanie różnokolorowych kuleczek w celu połączenia trzech tego samego koloru (wtedy znikają), możliwość rykoszetowania kulek od ścian w celu trafiania tych zasłoniętych, liczne tryby gry, możliwość potykania się z kolegą po kabelku... Wszystko czego trzeba. Ale są też bardzo ciekawe dodatki. Miałem okazje przetestować tę grę jadąc z kolegą do Szczyrku. W perspektywie trzy godziny pociągiem, potem przesiadka w autobus... I tylko jedno NeoGeo. I mimo to obaj mieliśmy spory ubaw - tryb Puzzle, w którym należy zdjąć w jak najkrótszym czasie wszystkie kulki z misternie zaprojektowanych plansz. Trzy najlepsze wyniki z każdej planszy są zapisywane. Walka była ostra. A satysfakcja z widoku twarzy kumpla, któremu wypchnąłem wpis poza listę była dla mnie równie zabawna, jak moja dla niego kiedy zszedł na jednej z plansz poniżej sekundy.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

OTO OPIS DO CZWARTEJ CZĘŚCI PRZYGÓD LARY CROFT - Z JEGO POMOCĄ PRZEJŚCIE GRY NIE POWINNO STANOWIĆ PROBLEMU. MIMO WSZYSTKO RADZĘ JEDNAK CZĘSTO ZAPISYWAĆ STAN GRY - ZWŁASZCZA, ŻE TERAZ MOŻNA TO ROBIĆ W DOWOLNYM MOMENCIE. POWODZENIA!

TXT: MERLIN



ANGKOR WAT

Staraj się nie wyprzedzać zbytnio swojego przewodnika - Von Croy'a. Stosuj się do jego rad. Po kilku skokach, przechodzeniu po krawędzi dotrzesz do miejsca, w którym Von Croy każe Larze wczołgać się w niski tunel. W pomieszczeniu po drugiej stronie młoda Lara zdobędzie plecak. Przesunięcie dźwigni należy do ciebie. Wróć do przewodnika i podążaj za nim. Jeśli pojawi się coś co wygląda jak dzik pozwól Von Croy'owi się nim zająć. Przytrzymaj sprint przy strzelających ze ścian trujących lotkach. Po chwili dotrzesz do sali z basenem pośrodku. Zaraz na lewo od wejścia, trochę wyżej jest niski korytarz. Lara dostanie się nim na wyższy poziom i będzie mogła z pomocą liny dostać się na przeciwległą półkę. Tam znajduje się dźwignia otwierająca drzwi na dole.

RACE FOR THE IRIS

Von Croy rzuci się na hura do przodu. Może i da się z nim wygrać goniąc go, ale nie jest to do niczego potrzebne. Idź jego tropem. Kiedy po przejściu drewnianym mostem (wcześniej Lara musiała łapać się jego spodu by przedostać się na drugą stronę) staniesz przed wrotami, zainteresuj się dziurą w ścianie po prawej. Jest to zmyślny przełącznik otwierający przejście. Później jest już tylko kilka zakrętów i długa scenka.

THE TOMB OF SETH

Egipt, teraźniejszość. Rozejrzyj się z lewej strony a z tyłu znajdziesz flary. Idąc za Azizem, na środku przejścia znajdziesz shotgun'a. Dalej porozrzucane będą apteczki. Trafi się też kilka skorpionów. Za korytarzem w skale zaatakuje wilk. Jego zbliżanie uprzedzi kamera. Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu, a Aziz zatrzyma się przy drzwiach. Znane już dziury w ścianie dostarczą Larze apteczki oraz zasypią piaskiem pobliskie pomieszczenie. Dzięki temu będziesz mógł dostać się do Eye Piece i apteczki. Podniesienie Eye Piece otworzy drzwi przy Azizie. Puść Aziza przodem. Unieszkodliwi on pułapkę z wielkich ostrzy. Teraz bezpiecznie możesz zabrać drugą część Eye Piece. Połącz oba elementy i umieść z lewej strony w pomieszczeniu na górze. Zaatakują dwa wilki. Kontynuuj podróż za Azizem. Przejdzie on do sali ze sfinksem i skręci w lewo. W mniejszym pomieszczeniu zapali olej na wodzie, co otworzy kratę. Idąc dalej korytarzem skręć w prawo (zielony korytarz), kiedy Aziz pójdzie w lewo. Znajdziesz tam apteczkę oraz dojdziesz do komory z posągiem. Wejdź w drugi korytarz i idź do góry. Dojdziesz do sali z symbolami na podłodze. Przy wejściu jest łańcuch - pociągnij go, a Aziz wejdzie do komory na dole. Podpali wodę. Teraz Lara musi skakać po jaśniejszych symbolach (będą się zapalać jak z nich zejdzie). Jeśli nie uda ci się dotrzeć na drugi koniec sali (nie trafisz w symbol) to wyjdź z pomieszczenia, skręć w prawo, pociągnij za znajdujący się tam łańcuch i powtórz procedurę. W końcu dotrzesz do The Timeless Sands. Wyjdziesz koło sfinksa. Poczekaj na Aziza i idź za nim. Arab przestraszy się napisu na ścianie i ucieknie. Ty jednak idź dalej. W następnej sali wsadź posągowi w ręce znalezioną przed chwilą klepsydrę. Piasek leżący koło sfinksa przesypie się tutaj, a szybująca kamera pokaże nowy tunel. Wejdź do niego.

BURIAL CHAMBERS

Przesuń dźwignię i zjedź do następnego pomieszczenia. Jest tu pułapka czasowa więc spiesz się. Podnieś z ziemi Hand of Orion, a kiedy ściany rozsuną się, skocz do lewego korytarza. Są tam naboje do shotguna. Idąc dalej natrafisz na kolce opłatające przejście. Wyczekaj na moment, kiedy będą się chować i sprintem przebiegnij. Za drugimi kolcami Lara zjedzie niżej, gdzie musi użyć Hand of Orion. Przedmiot spowoduje zlikwidowanie kolców. Uruchomi jednak krążące ostrza. Trzeba wykonać cztery szybkie skoki - w przód, lewo, przód, lewo. Jeśli zdążysz, po drugim skoku możesz spróbować podnieść shotguna. Idąc dalej Lara trafi do komnaty z sarkofagiem pośrodku. Nie podchodź do niego. Omiń go szerokim łukiem i zbierz naboje do shotguna leżące z prawej strony w mroku. W kolejnej sali w lewym, bardziej oddalonym na dole rogu leży apteczka i więcej naboi. Wróć do sarkofagu, a Lara zrobi swoje. Popłynie strumień czerwonej mazi. Przejdź do pomieszczenia, w którym przed chwilą byłeś po apteczkę i naboje. Trzy sarkofagi otworzą się. Mumie nie wyjdą jednak na zewnątrz dopóki utrzymasz dystans. Na środku, na specjalnym polu stoi tam posąg. Z lewej jest drugie takie pole. Przesuń na nie posąg, a otworzy się przejście po prawej - za mumią. Trafisz do wielkiej groty. Zaatakują tu psy. Kiedy zauważysz skalne schody po lewej, wejdź na nie. Nie wchodź jednak na samą górę, tylko skręć jeszcze raz w lewo i wejdź na most zwodzony. Przed tobą wielka sala.

Zejdź na dno po drabinie, a następnie wdrap się na półkę z prawej. Przeskocz na drugą stronę sali i wejdź na górę. Znajdziesz tam dźwignię otwierającą kratę na dole. Wejdź w tunel za kratą. Znajdziesz tam kolejną dźwignię. Obróci ona pomieszczenie. Wyjdź na zewnątrz i zejdź. Podniesiesz Hand of Sirius. Wróć do głównej sali i wdrap się na kolejny blok. Kolce będą niebezpiecznie blisko i Lara będzie musiała się pod nimi przeczołgać. Krótki skok zaniesie ją do kolejnego korytarza. Zejdź na dół (skorzystaj z drabiny - trzeba do niej skoczyć), pociągnij za łańcuch i szybko biegnij do drugiej drabiny. Wyjdziesz w głównej sali. Wejdź na bloki i użyj Hand of Sirius. Pojawi się lina, dzięki której dostaniesz się do Scarab Talisman. Idąc dalej korytarzem natrafisz jeszcze na trzy psy. Kiedy dotrzesz do groty idź ponownie na skalne schody. Tym razem wejdź na sam szczyt i skorzystaj z drabiny. Na górze podnieś Golden Serpent i szybko uciekaj do przejścia w ścianie. Po zejściu sprintem biegnij w dalszy lewy róg pomieszczenia - tam nie ma kolców. Wyjdziesz w jaskini.

Idź do budowli na dole jaskini. Dojdziesz tam do ślepego końca. Są tu miejsca na dwa talizmany, które są teraz w posiadaniu Lary. Użyj ich i unikaj mumii dopóki piasek nie zasypie pomieszczenia. Wyjdziesz na zewnątrz.

VALLEY OF THE KING

Znajdzie się Aziz. Tym razem nie gra on już w twojej drużynie. Larę czeka walka z ośmioma najemnikami z bronią maszynową. Nie zapomnij zebrać magazynków i apteczek, które po nich zostają. W rogach placu leży jeszcze trochę nabojów oraz apteczek. Powinieneś podnieść też kluczyki do jeepa. Skorzystaj z nich. Czeka cię trudna jazda. Jeśli zbliżysz się nadto do Aziza, ten zacznie rzucać granatami. Napotkanych najemników najlepiej jest przejeżdżać. Po kilku zakrętach trafisz na przepaść. Możesz ją przeskoczyć (półka z lewej) lub objechać (droga po prawej). Przy wyjeździe z tunelu przyhamuj - jest tam przepaść, którą trzeba objechać mostem po prawej. Jeszcze tylko kilka wąskich mostków. Jedź ostrożnie.

KV5

Pościgu ciąg dalszy. Zatrzymaj się w pierwszym pomieszczeniu i pozwól Larze podnieść naboje do shotguna oraz apteczkę. Aziz w tym czasie poczeka. Kiedy wyjedziesz na otwartą przestrzeń i wielka wydma podzieli drogę, wybierz lewą. Rozjedź najemnika z karabinem i jedź dalej. Tutaj na kolejnym podwyższeniu będzie jeszcze jeden snajper. Zaparkuj i wejdź na rusztowania po prawej. Z lewej są naboje, a jeśli pójdziesz do końca w drugą stronę i na dół znajdziesz apteczkę. Wejdź na najwyższy podest i podnieś apteczkę. Naprzeciwko niej wisi lina, z pomocą której możesz przeprawić się na drugą stronę. Po prawej, wyżej jest dźwignia otwierająca bramę. Po lewej spoczywa apteczka. Wjeżdżając do tunelu trzymaj się prawej strony. Z góry spadną trzy kule najeżone kolcami. W dalszej drodze musisz już tylko uważać na rzucane przez Aziza granaty oraz doły i przepaście. Jedź za swoim byłym przewodnikiem, a dotrzesz do celu.

TEMPLE OF KARNAK

Przejdź przez bloki przed tobą. Znajdziesz się na placu z obeliskiem pośrodku. Jest tam apteczka. Więcej przedmiotów możesz znaleźć za środkowymi drzwiami po lewej - na dole i

górze. Wróć do obelisku i wejdź w przejście z kolumnami. Lara sama odwróci głowę wskazując bloki, po których można dostać się na poziom wyżej. Jest tam jeszcze trochę przedmiotów oraz dwie przekładnie w ścianach. Otworzą one dwie bramy. Znajdziesz za nimi apteczkę, naboje do shotguna oraz Canopic Jar. Przy podnoszeniu tego przedmiotu zobaczysz krótką scenkę. Zejdź i wskocz do basenu. Pierwsze drzwi Lara otworzy metodą siłową. Kawałek dalej, w korytarzu, będzie mała komora z powietrzem. Są tam też strzały oraz magazynek do UZI. Płynąc dalej natrafisz na zamkniętą bramę - zawracaj. Zanim jednak zawrócisz pod obelisk możesz przyjrzeć się niewielkiej szparze (niedaleko komory z powietrzem). Od obelisku udaj się w kierunku, którego jeszcze nie obierałeś. Znajdziesz się na dużym placu. Wejdź w ruiny po lewej. Będzie tam kilka skorpionów, a w rogu flary. Podziemnym korytarzem przejdziesz do komnaty, którą widziałeś na ostatniej scence. Znajdzie się tu apteczka czy dwie. Żeby jednak dostać się do przycisku w ścianie, Lara musi złapać się sufitu i przebierając rękoma pokonać dystans. Przycisk otworzy drzwi naprzeciwko. Jest tam dźwignia w ścianie. Zaraz po jej przesunięciu zjawi się skorpion. Zejdź po schodach do dziury po posadzce. W sali poniżej znajdź miejsca na Canopic Jar i umieść go tam. Z sali wydostaniesz się niskim przejściem - Lara będzie musiała kilka razy się czołgać. Wróć pod obelisk i udaj się do przejścia z kolumnami. Wejdź w otwarte drzwi.

GREAT HYPOSTYLE HALL

Tym razem spędzisz w tym miejscu tylko kilka minut. Zadanie na teraz sprowadza się do dotarcia do Sacred Lake. Kiedy wyjdziesz z budynku skręć w lewo i cały czas idź przed siebie. Po chwili dotrzesz do przepaści, którą Lara bez trudu przeskoczy. W międzyczasie pojawi się scenka, w której Verner Von Croy i jego zbiry przyjeżdżają do ruin. Jeszcze jedna chwila i dotrzesz celu.

SACRED LAKE

Kiedy tylko wyjdziesz z budowli zaatakuje krokodyl. Kolejny pływać będzie w wodzie z lewej strony. Przepłyń na drugą stronę i wyjdź na brzeg. Dwa nowe krokodyle podążą za Larą. Udaj się teraz do kamiennych wrót z lewej. W środku zaatakują nietoperze. Zejdź na dół i złap pionową rurę. Lara potrafi odbić się od niej skacząc do tyłu. Wykorzystaj to, by przeskoczyć na drugą rurę, a z niej na półkę po prawej. Powyżej znajduje się wlot niskiego, zielonego korytarza. Na jego końcu Lara znajdzie pomieszczenie, a w nim łańcuch do pociągnięcia. Wróć do masztów i zejdź do wody. Długim, podwodnym tunelem dopłyniesz do znanego już sobie brzegu. Pojawią się tam nowe krokodyle. Wpłyń do pomieszczenia, które otworzył łańcuch. Naprzeciwko bramy, pod wodą, znajduje się dźwignia. Otwiera ona dwie zapadnie na dnie komnaty. Najpierw wpłyń w lewe. Podwodne drzwi Lara otworzy siłą. W tym momencie lepiej jest zawrócić i dać Larze zaczerpnąć tchu. Czeka ją długie nurkowanie, aż do komnaty z podwodnym lustrem. Widać w nim, że sufit komnaty posiada zamaskowane wyjście. Wyjdź z wody i weź kolejny Canopic Jar. Otworzy to podwodną bramę za prawą zapadnią. Wróć do głównego pomieszczenia i przepłyń przez bramę.

TEMPLE OF KARNAK

Wyjdź z wody. Po małej wspinaczce dotrzesz do znanych sobie okolic. Idź korytarzem w lewo i umieść w ścianie Canopic Jar. Zawartość niewielkiej misy wleje się do wody. Od tej pory Lara może chodzić po wodzie. Skorzystaj z okazji i przedostań się na drugą stronę basenu. Podnieś magazynek do UZI i idź dalej korytarzem. W zbiorniku wodnym zabij krokodyle i zanurkuj. Na końcu podwodnego przejścia jest dźwignia. Zza opuszczonych krat podnieś Hypostyle Key oraz Sun Goddess. Wróć do pomieszczenia z misą i korzystając z niskiego przejścia w ścianie wyjdź na zewnątrz świątyni. Czekać tam będzie dwóch ludzi z pistoletami maszynowymi. Koło obelisku wpadniesz na trzeciego. Biegnij do drzwi, które poprzednio skończyły ten poziom.

PONOWNIE GREAT HYPOSTYLE HALL

Pora dokładnie zapoznać się z tym pomieszczeniem. Zaraz na zewnątrz zaatakuje nowy przeciwnik - Crimson Ninja. Włada mieczem. Z bliska bywa niebezpieczny, choć bez przesady. Potrafi odbijać pociski machając orężem. Shotgun sprawdza się najlepiej w bezpośrednim starciu z nim. Z lewej leży kilka przedmiotów. Właściwa droga prowadzi jednak w prawo. Kiedy zobaczysz korytarz, z którego skorzystałeś poprzednim razem, zlokalizuj niski tunel po lewej. Prowadzi on do zamkniętych drzwi. Użyj Hypostyle Key, a dostaniesz się do środka. Zaatakują dwaj ninja. Będziesz znajdował się w wielkiej sali, częściowo bez dachu. To co zostało, można jednak wykorzystać do chwytania i przemieszczania się. Wejdź więc na poziom wyżej i łapiąc się sklepienia przejdź przez dwie sale. W końcu (trzecia sala z lewej strony) dotrzesz do dźwigni w ścianie. Lara będzie musiała podskoczyć by przesunąć dźwignię. Podniesie się klapa w drugiej sali. Przejdź tam korzystając z drogi pod sufitem i pozwól Larze spaść niżej z wciśniętym przyciskiem akcji. Dzięki temu Lara złapie się półki poniżej. Podnieś magazynek do UZI i wejdź poziom wyżej. Strzel w okrągły głaz na kolumnie, po czym zejdź na podłogę. Zaatakuje ninja. Spadający głaz wyrwał dziurę w posadzce. Zejdź tam. Trafisz do długiego korytarza. Miń jedno rozgałęzienie po lewej i dojdź do końca tunelu. Tam skręć w lewo, dojdź do drabiny i wejdź na górę. Przed tobą trzy sale. W każdej jest pokrętło. Ustaw je tak, by drewniane kije wystające z mechanizmów skierowane były w lewo. Zejdź po drabinie i udaj się do rozwidlenia, które poprzednio zignorowałeś. Jeśli dobrze ustawiłeś przekładnie Lara pociągnie za łańcuch i zobaczysz krótką pokazówkę. Jeśli nie, to zobacz jak ustawione są trzy wielkie strzałki-lasery w salach obok i zrób tak, by ich czubki wskazywały niebieski kryształ w sali głównej (do tego służą przestawiane wcześniej mechanizmy). Kiedy niebieski kryształ pęknie podnieś Sun Disk. W podłodze pojawi się otwór.

PONOWNIE SACRED LAKE

Trafisz na plac z dwoma iglicami oraz wodą. Będzie tu kilka skorpionów. Pod wodą leży apteczka oraz naboje do shotguna. Połącz w plecaku Sun Disk i Sun Goddess, a następnie użyj otrzymanego tą drogą Sun Talisman na przyrządzie pomiędzy iglicami. Otworzą się trzy drogi. Lewa prowadzi do wody. Jest tam do zebrania dużo przedmiotów. Na prawo, w niskim tunelu, leży apteczka. Kiedy już zbierzesz ekwipunek, wybierz środkowe drzwi. Znajdziesz się w sali z wielkimi kolumnami. Pośrodku jest kilka zniszczonych bloków. Pozwolą ci one dostać pod sufit, którego Lara się chwyci. Zaatakują małe nietoperze - pozbądź się ich jak najszybciej. W niszy po lewej leży kilka przedmiotów. Twoim celem jest jednak nisza na wprost. Niski tunel po lewej prowadzi do magazynku UZI, prawa pozwala dostać się poziom wyżej. Czeka cię długi skok, a następnie skręt w lewo - tam gdzie jest przejście w ścianie. Zejdź na ziemię bardzo ostrożnie - po prawej jest półka, na którą możesz zejść w pierwszej kolejności. W małym pomieszczeniu leżą UZI oraz flary. Wyjdź na zewnątrz i dojdź do wielkich wrót.

TOMB OF SEMERKHET

Rozbij dwie wazy, a dostaniesz apteczkę oraz magazynek do UZI. Zjedź niżej i jak najszybciej odnajdź po środku sali sufit, którego Lara może się chwycić. Po ziemi biegają tu bowiem olbrzymie skarabeusze, lądowi kuzyni piranii. Dojdziesz do rury. Zjedź po niej poziom niżej i podnieś pochodnię. Zapal ją od razu. Zejdź na sam dół. Pojawi się tu więcej skarabeuszy. Pochodnia odstrasza je, ale i tak nie dadzą za wygraną. Są tu trzy przyciski w ścianach. Aktywuj wszystkie, po czym wróć na poziom wyżej. Zniszcz dwie wazy by otrzymać apteczkę i wejdź w drzwi pośrodku. Zamkną się one, jak tylko Lara przez nie przejdzie. Z lewej strony czerwony kwadrat na ścianie to kolejne drzwi. Zejdź poziom niżej. Zejdź po schodach w lewo i wdrap się na drabinę po prawej. W kolejnej sali zaatakują wilki. Z otworów w ścianie bucha tu ogień. Otwory te są jednocześnie przyciskami. Musisz aktywować dwa z nich (prawy i środkowy - za lewym jest apteczka). W rogu sali znajduje się basen z wodą. Jeśli Lara zapali się, może się tam ratować. Zdecydowanie lepiej sprawdza się jednak metoda save-load. Kiedy dwa przyciski będą już aktywne, otworzą się drzwi po prawej. A tam... kolejne sześć pułapek ogniowych. Tym razem trzeba wcisnąć wszystkie sześć przycisków. Za trzecim, po lewej są naboje do shotguna. Wróć do poprzedniej sali i wejdź po nowej platformie z prawej na górę. Będzie tam jeszcze jedna pułapka ogniowa. Naciśnij przycisk i zejdź po pochylni na dół. Kiedy podniesiesz tabliczkę z regułami gry otworzą się zapadnie w głównej sali. Idź tam i wejdź po drabinie. Aktywuje się przeciwnik do partii Senet'u. Zasady: twoje pionki są kolorowe. Każdemu kolorowi odpowiada kolor na podłodze - jeśli Lara stanie na kolorze niebieskim znaczy, że ruszać się będzie w tej turze pionek niebieski. Po lewej jest urządzenie losujące liczbę pól, które pionek może pokonać w swojej turze - liczą się tylko białe deseczki. Jeśli wylosujesz cztery czarne, to znaczy, że wypadło 6. Jeśli pionek na planszy stanie na polu z symbolem - otrzymujesz dodatkowy ruch. Jeśli pionek przeciwnika wejdzie na twój, albo twój na przeciwnika, to zbity pionek wraca na start. Celem jest doprowadzenie wszystkich trzech pionków na symbol najdalej po lewej stronie. Jeśli zwyciężysz, poziom ten będzie dużo łatwiejszy do ukończenia. Dalsza część opisu dotyczy właśnie takiej sytuacji.

Po platformach, które właśnie się wysunęły przedostań się na drugą stronę holu, i zejdź po schodach. Drzwi otworzą się same, a zza nich wyskoczą wilki. Rozbijaj wazy, a znajdziesz naboje. Dwa kolejne wilki czekają za rogiem. Zejdź jeszcze niżej. Z sufitu zaczną spadać krwiożercze skarabeusze. Ucieknij im po rurze do góry. Trafisz do pomieszczenia z nieruchomymi wilkami oraz soczewkami skierowanymi na grobowiec. Miń to towarzystwo i po rurze znajdującej się w lewym, górnym rogu pomieszczenia wejdź wyżej. Wielkie wrota same się przed Larą otworzą. W tej sali należy poprzesuwać trzy kryształy, tak by czerwony znalazł się na czerwonym kwadracie, a dwa zielone - na zielonych. Jasnozielony kryształ musi trafić na prawo. Grobowiec poniżej otworzy się, a wilki ożyją. Wejdź do grobowca.

GUARDIAN OF SEMERKHET

Zejdź niżej. W tunelu napotkasz na ostrza ułożone w kręgu. Najlepiej podejść do nich i wykonać skok tyłem. Ostrzy takich będzie para. Po zjeździe wpadniesz do komnaty z mapą. Wróć do tunelu, którym się tu dostałeś i skorzystaj z niskiego tunelu po prawej. Wyjdziesz w dużej sali. Pełno tutaj ostrzy, więc się strzeż. Naprzeciwko wejścia są drzwi. Otwiera je, ale tylko na chwilę, wielki kołowrotek. Trzeba go przesunąć i szybko biec do drzwi. Na końcu nie obejdzie się bez kozła pod opadającymi drzwiami. Biegnij dalej, bowiem to nie koniec ostrzy. Podejdź do podwyższenia z Golden Vraeus. Uważaj, bo zabranie posążka uruchamia więcej ostrzy. Żeby ich uniknąć, Lara musi podejść nieco z boku i stanąć ściętym na rogu. Zejdź teraz niżej uważając na ostrza i wróć do sali z mapą. Użyj posążka, podnieś Guardian Key i od razu z niego skorzystaj. Otworzy się zapadnia obok. Zejdź tam. Po dłuższym zjeździe trafisz do dużego korytarza. Udaj się w lewo, podnieś apteczkę i idź do dźwigni z lewej. Kolejne drzwi zablokowane sztabami będą trzeszczeć, jakby coś dużego w nie uderzało. Jak tylko dojdziesz do drzwi, wielkie wrota nie wytrzymają i wypadnie zza nich egipski byk. Jeśli pójdziesz dalej korytarzem znajdziesz apteczkę, a na końcu w ścianie zgaszoną pochodnię. Jeśli ją zapalisz, wrócisz do pomieszczenia skąd ją wziąłeś i zapalisz kaganki na ścianach otworzy się przejście do kilku pożytecznych przedmiotów. Ich także strzegą kolce. Przez cały czas unikaj ataków byka. Teraz jednak byk może oddać ci przysługę. Kiedy wpadałeś do tego korytarza, poszedłeś w lewo. Na prawo są jednak drzwi. Idź tam i stań przy nich. Kiedy byk zaatakuje szybko uskocz, a rozwali on wrota. Wejdź do kolejnej sali. Są tutaj trzy płyty z namalowanymi oczami. Stawaj po kolei przy każdej i powtórz manewr z bykiem. Otworzy się dwoje drzwi. Wybierz prawe, a zdobędziesz jeszcze trochę amunicji. Wróć do sali z oczami i wejdź w drzwi po lewej. Został już tylko kawałek drogi.

DESERT RAILROAD

Przesuń dźwignię i przeskocz do drugiego wagonu. W pierwszych dwóch przedziałach, w skrzyniach ukryte są przedmioty. Kiedy podejdziesz do trzecich drzwi, zza rogu wyskoczy ninja. Polecam shotgun'a. Wskocz na dach następnego wagonu (jest na nim drabinka). Z dwóch wagonów naraz wyskoczą na dach dwaj ninja. W wagonach tych znajdziesz naboje do shotguna oraz dodatkowych ninja. Przez kolejny wagon wiozący coś niebieskiego nie będziesz mógł przejść. Lara pokona przeszkodę bokiem, zwieszając się z wagonu i przesuwając na rękach. Na dach ostatniego wagonu w składzie wyskoczy jeszcze jeden ninja. Kiedy już będzie martwy możesz zajrzeć na koniec pociągu - jest tam mały przedział z kilkoma przydatnymi przedmiotami. Wróć na dach i udaj się zgodnie z ruchem pociągu. Po prawej stronie Lara ponownie musi zwiesić się z wagonu, by zejść do jego wnętrza. Poza nabojami leży tam łom (crowbar) - najbardziej użyteczny przedmiot w całej grze. Użyj go przy dźwigni bez uchwytu. Zza skrzyń wyskoczy ninja. Kiedy będziesz wracał na początek pociągu zajrzyj jeszcze do wagonu ze skrzyniami, (niech Lara ponownie użyje tam łomu). Otworzy w ten sposób przejście do pomieszczenia z wyrzutnią granatów. Na ziemi leży luzem kilka sztuk amunicji. Wróć do wagonu, z którego zaczynałeś i użyj łomu na drugiej dźwigni bez uchwytu. Odłączysz resztę składu.

ALEXANDRIA

Masz tutaj umówione spotkanie z człowiekiem który pomógł już raz Larze na pustyni. Znajduje się on w budynku na górze, po przeciwległej do wejścia stronie placu. Koniecznie zabierz celownik laserowy ze stołu. Możesz zwiedzić także pozostałe domy. Żeby wyjść z miasta udaj się do jego południowo-wschodniej części.

COASTAL RUINS

Koło palm skręć w zaułek, w prawo. Dojdziesz do "Egyptian Adventure". Wejście będzie zabite deskami - jeden strzał to załatwi. W środku wybierz prawe przejście. Dojdziesz do sali z piramidą oraz mumią w trumnie. To tylko zabawki. Teraz wejdź na schody z lewej. W pierwszym pomieszczeniu, do którego trafisz Lara sama odwróci głowę demaskując lustro na ścianie. Widać w nim gdzie na podłodze zamontowane są kolce. Celem jest lewy, górny róg sali. Leży tam kusza. Wracając też trzeba uważać, by się nie nadziać. Wróć do sali z piramidą i mumią. Połącz kuszę z celownikiem laserowym i przygotuj się na szybkie celowanie. W rogu sali znajduje się pochylnia. Kiedy Lara zjedzie po niej, ma tylko chwilę na zestrzelenie wszystkich dziewięciu tarcz. Kiedy czas upłynie zapadnia zadziała i wpadniesz na kolce. Zapadnia działa niezależnie od rezultatu, ale jeśli zdążysz uporać się z tarczami kolce będą unieruchomione. Podejdź do głowy węża i podnieś monetę (Token). Wyjdź poprzez niski tunel w ścianie i idź drogą do sali z lustrem. Omiń ją jednak i wejdź do następnej komnaty. Wrzuć żeton i patrz jak lina z koszyka prostuje się. Dostaniesz się po niej do pomieszczenia ze szczotkami na górze. Podnieś kij, a z pomocą łomu wydłub hak ze ściany. Połącz hak z kijem. Wchodząc do tego kompleksu mijałeś czarną klatkę z kluczami zamkniętymi w środku. Podejdź teraz do klatki i użyj haka na kiju. Gate Key jest już twój. Wróć na ulicę z palmami i skieruj się w prawo. Dojdziesz do wody. Jest tam niskie przejście. Po chwili znajdziesz się na zewnątrz miasta. Kamera na moment pozwoli sobie na swobodne ruchy pokazując okolicę. Twoim celem jest zamek po prawej. Kiedy zbliżysz się do wejścia ożyją dwa szkielety. Zabić je można amunicją eksplodującą lub strzałem w głowę z wykorzystaniem celownika laserowego. Skieruj się w stronę miejsca, z którego wystartowały dwa szkielety.

CATACOMBS

Przejdź do sali z poprzewracanymi kolumnami i skręć w prawo. Naciśnij przycisk na ścianie i wracaj do COASTAL RUINS.

COASTAL RUINS

Zejdź na dół i podnieś pochodnię. Ostrożnie zapal ją, po czym podjedź do liny przytrzymującej kamień i podpal ją. Kiedy kamień już spadnie wejdź do tunelu. Na jego końcu przesuń kolumnę na brązowe pole. Udaj się z powrotem do CATACOMBS przez bramę na górze.

CATACOMBS

Wróć do pomieszczenia po prawej i przeciągnij filar do głównej sali. Kiedy to zrobisz pojawi się duch, a ukryte przejście otworzy się. Biegnij szybko do następnego pomieszczenia i skręć w prawo na schody. Dobiegnij do komnaty z niewielką statuetką. Duch wejdzie w nią i zniknie. Wróć do sali, przez którą przebiegłeś i po linie zejdź na poziom niżej.
Wrota same się otworzą. Same też się zamkną. Przesuń dźwignię, a ściany podniosą się. Przed tobą dwie liny. Musisz skoczyć i złapać się pierwszej, rozhuśtać ją i przeskoczyć na drugą. Dopiero wtedy dostaniesz się na półkę skalną naprzeciwko. Rada: kiedy Lara zaczyna już spadać i wiesz, że się roztrzaska, wywołaj szybko menu - ponowne ładowanie gry trwa wtedy krócej.
Kiedy znajdziesz się już po drugiej stronie skorzystaj z kamiennej drabiny i zejdź na ziemię. Z prawej strony sali jest przejście. Zjedziesz do wody. Wyjdź z niej jak tylko będzie okazja. W tym pomieszczeniu trafisz na kolejne dwa szkielety, więc przygotuj kuszę. Dwa skoki i Lara będzie przy dźwigni. Kolejne dwa i znajdzie się koło wazy zawierającej naboje do shotguna. Teraz po suficie dostań się do dźwigni naprzeciwko. Kiedy się do niej zbliżysz pojawi się biały duch. Przesuń dźwignię i ratuj się skokiem do wody. Przepłyń na drugą stronę pomieszczenia, gdzie pod wodą (pod półką skąd zabrałeś naboje) jest podwodny posążek pozwalający pozbyć się natręta. Wyjdź z wody i przeskocz na nowo powstałe platformy. Dojdziesz do krawędzi, po której Lara dostanie się do korytarza, a stamtąd do kolejnego, wielkiego pomieszczenia ze szkieletami. Tutaj dobrze sprawdza się taktyka zrzucania ich w przepaść. Ułatwia to shotugun. Skorzystaj z liny i wyląduj na półce po prawej stronie. Zabierz pierwszy Trident i odszukaj drabinę w lewym, dalszym rogu sali. Na górze zasadzkę zastawił szkielet. Jest tam też drugi Trident. Po rurze wejdź poziom wyżej. W jednej z waz ukryte są strzały do kuszy. Wchodząc jeszcze wyżej dostaniesz się na początek poziomu. Ponownie skorzystaj z rury i zjedź na dół. Jeszcze raz znajdziesz się w ogromnej sali z dwoma linami. Tym razem nie musisz jednak z nich korzystać. Po prawej jest drabina, po której dostaniesz się na dół. Czekają tam dwa szkielety, ale możesz im uciec. Odnajdź drabinę na prawej ścianie i przejdź po niej do kolejnej sali. W tamtejszych korytarzach błąka się około trzech szkieletów. Szczęśliwie jest dołek, do którego można je wszystkie zrzucać. Od razu skręć w lewo, na końcu w prawo. Znajdziesz drabinę (przed nią jest kilka dzbanów oraz szkielet). Wejdź wyżej, tak byś był w dobrej sytuacji do zrzucania wszystkich napotkanych szkieletów. W rogu sali znajdziesz kolejną drabinę, którą dostaniesz się o kolejny poziom wyżej. Tutaj znajdziesz trzeci Trident. Dojdź do liny i z jej pomocą przejdź na kolejną półkę. Z niej bez problemu doskoczysz do rury. Na górze wszystkie szkielety będą leżeć w bezruchu. Ożyją, kiedy podniesiesz czwarty Trident. Nie czekaj na nie tylko biegnij do drabiny. Wyjdziesz w COASTAL RUINS. Wszystko co musisz tutaj zrobić to wrócić do CATACOMB głównym wejściem. Jeszcze raz zjedź po rurze i po drabinie zejdź na dno sali z dwoma linami. Idź do wody, gdzie jest wejście na następny poziom.

TEMPLE OF POSEIDON

Zejdź do głównego holu. Jest tu wielka dziura w ziemi. Skręć w prawo. Dojdziesz do pomieszczenia z tarasem. Zejdź niżej. W lewym korytarzu leży kilka przedmiotów. Zabij dwa szkielety i wczołgaj się do tunelu pod statuą. Zniszcz kilka waz, a znajdziesz magazynek do UZI. Musisz jednak uważać na pułapki ogniowe na podłodze. Zjawi się też dwóch kościstych strażników. W pomieszczeniu obok znajduje się statua Posejdona bez trójzębu. Załóż trójząb i wracaj do głównego holu. Wejdź do korytarza naprzeciwko. Po małej wspinaczce dotrzesz do drugiej statuy Posejdona. Postąp z nią tak, jak z poprzednią. Wróć do holu i skręć w lewo. Na końcu korytarza, po lewej jest wejście do niskiego przejścia. Musisz tam wskoczyć z rozbiegu, by uniknąć ognistej pułapki poniżej. W środku, poza obowiązkową dawką waz i szkieletów stoi trzeci Posejdon. On też potrzebuje trójzębu. Kiedy będziesz wracał, ognista pułapka będzie już nieaktywna. Został jeszcze jeden kierunek, z którego woda nie płynie. Idź tam, skręć w lewo i zlokalizuj ścianę, po której Lara może się wspinać. Na górze czeka jeden szkielet oraz czwarty Posejdon. W drodze do holu pojawi się duch. Kiedy schodziłeś po raz pierwszy do głównego holu mijałeś jeden z posążków likwidujących duchy. Możesz tam wrócić lub skoczyć w dziurę, gdzie spotykają się cztery strumienie. Po krótkim nurkowaniu wyjdziesz w sali gdzie do pościgu dołączy szkielet. Dobiegnij do kolejnej sali, gdzie pojawią się jeszcze dwa duchy. Posążki na duchy ukryte są tu w dwóch wazach. Wejdź do kolejnej sali i odsuń pokrywę z grobowca. Lara znajdzie tam Left Gauntlet. Otworzy się też dalsze przejście.

THE LOST LIBRARY

Po kilku zakrętach trafisz do głównego pomieszczenia biblioteki z niebieskimi drzwiami. Wejdź w drugie drzwi po lewej. Czeka cię zjazd po rurze w towarzystwie ostrych kół. Na sam dół. Później takie samo wspinanie się. W sali z kołami zaatakuje zakuty w złotą zbroję rycerz z toporem. Wypada strzelać w jego serce (celownik laserowy), ale jak pokazuje praktyka duża dawka ołowiu też go w końcu zmęczy. Przy pomocy łomu Lara wydobędzie ze ściany Gold Star. Na lewym filarze jest drabina. Po krótkim zjeździe zaatakuje jeszcze dwóch złotych rycerzy. W pomieszczeniu obok jest zejście z drabiną. Prowadzi ono do dużej komnaty, gdzie stoczysz walkę z rycerzem na koniu. Zostanie po nim Horesman's Gem. Wróć ze znaleziskiem do poprzedniej sali i otwórz kratę. Znajdujący się tam łańcuch otwiera podwodną kratę poniżej. Wróć do sali, gdzie stoczyłeś walkę z pierwszym złotym rycerzem i wejdź w którykolwiek z korytarzy od niego odbiegających. Będą tam huśtające się łańcuchy. Unikaj ich. Kiedy dotrzesz do pomieszczenia z kołem i zapadnią podejdź do zapadni i użyj przycisku akcji. Wejdź do wody i przepłyń przez ostatnio otwartą bramę. W małym pomieszczeniu Lara wydłubie ze ścian jeszcze dwie złote gwiazdy (Gold Star). Wróć do głównego pomieszczenia biblioteki.
Udaj się do ostatnich drzwi po prawej stronie - planetarium. Umieść gwiazdki na ich miejscach i zabierz się za przeciąganie planet. Nad każdą dobrze umiejscowioną planetą pojawi się poświata. Zacznij od Ziemi - ta leży sobie już na podłodze. Ustaw ją w centrum. Księżyc znajduje się w ścianie z dwoma bramami - po prawej. Kolejną orbitę zajmuje Wenus - jest na lewo od Księżyca. Mars znajduje się w lewej ścianie. Prawa przechowuje Jowisza. Dojdziesz do pomieszczenia z siedmioma posągami węży połączonych ze sobą liniami pentagramu. Z tyłu każdego węża znajduje się dźwignia. Powoduje ona zapalenie lub zgaszenie płomienia na wszystkich połączonych bezpośrednimi liniami wężach - zawsze trójkami. Należy doprowadzić do sytuacji kiedy wszystkie siedem węży zapalonych jest jednocześnie. Kluczem do sukcesu jest zapalenie tylko jednego węża (tak, żeby reszta była zgaszona). Wtedy wystarczy już zapalić dwa węże po bokach tego jednego.
Kiedy zagadka będzie rozwiązana na środku sali podniosą się bloki. Pojawi się też ognisty duch. Skorzystaj z bloków i pobiegnij do fontanny by pozbyć się kłopotliwego ogona. Wyjdź z następnego pomieszczenia. Znajdziesz się na balkonie głównej sali biblioteki. Przejdź na drugą stronę i wejdź w drzwi najdalej po lewej. Pojawią się dwa kolejne ogniste duchy. Chcąc nie chcąc musisz wrócić do fontanny. Kiedy już uporasz się z ognikami wróć do pomieszczenia gdzie je spotkałeś i podnieś Pharos Pillar.
Wyjdź na balkon i wejdź w pierwsze drzwi po prawej. Jest tam ostry zjazd. W jego połowie zauważysz drabinę. Wskocz na nią, a łatwo unikniesz pierwszego staczającego się kamienia. Jeśli jednak nie uda ci się złapać drabiny przygotuj się na szybki unik. Po pierwszym kamieniu stoczy się drugi. Na platformie zaatakuje złoty rycerz. Koło pochylni dla kamieni jest dźwignia. Lara musi na nią wskoczyć. Podniesie się platforma, która stanowi początek drogi na głowę drugiego lwa. Tam trzeba pociągnąć za łańcuch rozszerzający jego paszczę. Dzięki temu Lara będzie mogła się do niej wczołgać. Krótka wspinaczka po rurze, zakręt w lewo (nie wychodź przez pierwszą kratę) i znajdziesz pochodnię. Stań na platformie z lewej, a zapali się niewielki piedestał. Odpal od niego pochodnię. Udaj się na koniec korytarza, gdzie kolejna brama otworzy się przed Larą. Znajdziesz się w pomieszczeniu, którego podłoga jest częściowo drewniana. Rzuć na nią pochodnię, a spłonie. Zeskocz do pokoju poniżej i podnieść Music Scroll. Z komnaty wyjdziesz do głównej sali biblioteki.
Powtórz drogę, przez komnatę z płonącymi wężami, na balkon. Jak tylko znajdziesz się na nim, wejdź do drzwi po lewej. Dotrzesz do pomieszczenia z harfą. Użyj tutaj Music Scroll, a otworzy się tajemne przejście. Na jego końcu jest łańcuch otwierający wielkie wrota w głównej sali. Wejdź w nie.

HALL OF DEMETRIUS

Skręć w pierwsze wejście po prawej. Na górze znajdziesz Pharos Knot. Zejdź na poziom posadzki i wejdź w wejście naprzeciwko. Pojawi się Von Croy ze swoją świtą. Krótka wymiana zdań i pora chwytać za broń. Kiedy nikt nie będzie już przeszkadzał przesuń latarnię w stronę drzwi, za którymi zniknął Von Croy i wejdź do środka.

COASTAR RUINS

Odnajdź drabinę i wyjdź na plażę. Poszukaj podwodnego korytarza z prawej strony.

PHAROS, TEMPLE OF IRIS

Zaatakuje rekin. Pozbądź się go w pierwszej kolejności. Nad podwodnymi wrotami, po obu stronach znajdują się małe pomieszczenia, gdzie Lara może złapać oddech. Użyj tam Pharos Pillar oraz Pharos Knot, a otworzy się brama. Na suchym lądzie zaatakuje szkielet. Wskocz do basenu i wpłyń do niewielkiego pomieszczenia z trojgiem drzwi. Otwórz prawe. W sali z basenem pośrodku zaatakuje ptak - feniks. Kiedy już się go pozbędziesz, wejdź na schody po lewej. Dotrzesz do posągu bogini Isis. Po obu jej stronach, w rogach są platformy, na które możesz wskoczyć. Z pomocą łomu wydłub z nich Black Beetle. Ze ścian wyleją się krwiożercze skarabeusze. Pośrodku sali, po jej bokach pojawią się dwa bloki. Nie jesteś na nich bezpieczny, ale pozwalają one dostać się do dwóch przycisków otwierających zapadnię przed posągiem bogini. Skarabeusze podążą za tobą. W sali poniżej znajdź filar, z którego będziesz mógł wykonać dwa skoki. Zabierz z piedestału Winding Key i naciśnij przycisk otwierający drzwi od sali z posągiem bogini. Wróć do pomieszczenia z basenem i wejdź na schody naprzeciwko wejścia. Dotrzesz do sali z czarną piramidą. Z trzech stron są też wejścia do sal poniżej. Istotne są tylko dwa - lewe oraz środkowe. W obu scenariusz jest ten sam: na końcu ślizgu Lara musi skoczyć by zyskać na czasie i zdążyć przez zapaleniem się wody. Z pomocą łomu wejdzie w posiadanie jeszcze dwóch Black Beetle. Droga powrotna z dolnej sali prowadzi przez wejście, gdzie nie będzie już ślizgawki. Teraz zastępować ją będą schody. Włóż trzy Black Beetle do czarnej piramidy i wróć do sali z basenem. Wejdź na schody po prawej.

CLEOPATRA'S PALACES

Przejdź do wejścia po drugiej stronie fontanny, a następnie wejdź na pochyłą rampę. Użyj łomu by otworzyć przejście za panelem z twarzą. Kawałek dalej trafisz na taką samą twarz. Tak samo też ją potraktuj. Dojdziesz do ostro zjeżdżającego w dół korytarza. Zjedź tam, a przy samym końcu skocz w lewo. Masz tylko chwilę, zanim woda się zapali. Z pomocą łomu wydobądź czwarte Black Beetle. Wydostaniesz się stąd w ten sam sposób jak się tu dostałeś - zjazd zamienił się w schody. Jeśli złapiesz ogień, to możesz ratować się szybkim biegiem do fontanny i kilkoma apteczkami. Wróć do czarnej piramidy.

PHAROS, TEMPLE OF IRIS

Włóż ostatnią Black Beetle do piramidy i z jej wnętrza podnieś Mechnical Beetle. Od razu połącz to urządzenie z Winding Key. Otrzymasz w ten sposób nakręcanego skarabeusza.

CLEOPATRA'S PALACES

Udaj się na schody naprzeciwko. Po kilku zakrętach dotrzesz do podejrzanie podziurkowanego korytarza z obrazkiem orła niosącego w dziobie skarabeusza. Pora wypróbować mechanicznego pomocnika. Wyłączy on



kolce w korytarzu. Udaj się na lewo i do góry. Przy wejściu do komnaty są metalowe szczęki, więc tam długo nie stój. Z grobowca Lara wyciągnie Right Gauntlet. Spod ziemi wyłoni się też szkielet. Wróć do pomieszczenia z roślinką i skręć w lewo. Na rozstaju ponownie daj w lewo i przeskocz nad wodą. Znowu przyda się mechaniczny skarabeusz. Dwa razy. Dalej idź w prawo. Zaatakuje feniks. Z grobowca możesz wyciągnąć apteczkę. Wejdź na schody po lewej i z kolejnego grobowca wyjmij naboje do shotguna. Wróć do miejsca, gdzie zaatakował ptak i wybierz korytarz, w którym cię jeszcze nie było. Koło bramy, na ścianie umocowana jest dźwignia. Otwiera ona wrota oraz podnosi kamienny blok w sali. Pozwoli on Larze doskoczyć do pęknięcia w ścianie, wzdłuż którego dostanie się do sali z kolejnym grobowcem. Ten zawiera Right Greave. Zjawi się też szkielet. Wróć do pomieszczenia z dźwignią i wejdź do komnaty po lewej. W grobowcu znajdziesz Pharos Knot. Wyjdź z komnaty i dwa razy skręć w lewo. Dojdziesz do schodów, gdzie będziesz mógł wykorzystać znaleziony przedmiot. W następnej sali skocz na podest i podnieś apteczkę. Spirala energii stworzy złoty duplikat Lara na drugim podeście. Chroń go, bowiem rany zadane jemu odbijają się na zdrowiu Lary. Wejdź na filar po lewej i po suficie przedostań się na drugi kraniec sali. Dostań się pod sam sufit, na wiszącą półkę. Po drodze atakować będą feniksy. Zabijaj je jak najszybciej, bo inaczej zaatakują złotego sobowtóra. Po dwóch stronach, na najwyższej platformie znajdują się dwie dźwignie. Żeby je przesunąć Lara musi skoczyć i spaść poziom niżej. Kiedy skończy, otworzą się dwoje drzwi na górze. Zabierz zza nich Ornate Handle oraz



oba przedmioty w plecaku - dostaniesz Portal Guardian. Zatknij go w stojaku przy trzecich drzwiach. Zaprowadzą cię one do sali tronowej. Lara od razu pobiegnie aby posiedzieć sobie chwilkę na tronie. Zaalarmuje to dójkę groźnie wyglądających strażników. Na szczęście ich niebieska energia nie jest szczególnie niebezpieczna. Zastrzel frajerów i zakończ kompletowanie zbroi: Left Greave oraz Breast Plate. Kiedy wszystko już będziesz miał, w podłodze pojawi się otwór.

CITY OF THE DEAD

Zanim wsiądziesz na motor, zabij dwóch snajperów na pobliskim budynku. Po żołnierzu po prawej zostaje rewolwer. Wsiadaj na motor i gnaj do przodu. W końcu dotrzesz do stanowisk karabinów maszynowych usytuowanych na dachu. Szybko zsiądź z motoru i wbiegnij do budynku naprzeciwko. Odciągnij ciało z krat i wróć na motor. Podjedź do budynku, w którym właśnie byłeś, tyle że od tyłu. Jest tam niski tunel, którym dostaniesz się do wnętrza. Przesuń dźwignię, a opadnie krata, z której poprzednio zwlokłeś zwłoki. Wskocz do niskiego tunelu powyżej. Znajdziesz tam kolejną dźwignię. Wróć na motor. Z pobliskiej wydmy będziesz mógł wyskoczyć na motorze na platformę z barierkami budowlanymi. Posadzka zawali się i Lara z motorem spadnie poziom niżej. Jedź dalej, aż natrafisz na dół kończący się wodą. Wyjdziesz w ciemnym pomieszczeniu. Jest tu kilka nietoperzy oraz trochę przydatnych przedmiotów. Kiedy już tu skończysz zjedź do kolejnej sali. Jeden róg tej sali różni się od pozostałych. Powyżej jest pęknięcie, po którym Lara zdoła dostać się do małej niszy. Załóż celownik laserowy na rewolwer i wyceluj w niebieskie wahadło po drugiej stronie. Strzał uwolni ducha. Ratuj się ucieczką schodami w górę. Skocz do wody, duch roztrzaska się o jej powierzchnię, zamrażając ją tym. Zrób kółko i wejdź na zamrożoną powierzchnię wody. Z drugiej strony, na przesunięcie czeka dźwignia. Przejdź drzwiami, które dzięki niej się otworzyły. Łomem możesz wyważyć panel w ścianie, a wejdziesz w posiadanie apteczki. Niskim korytarzem dostaniesz się na początek poziomu. Nie schodź jednak na ziemię tylko złap krawędź i przejdź w prawo. Znajdziesz tam alkowę, z której będziesz mógł skoczyć na dźwignię otwierającą bramę. Zabij strażnika i wróć po motor. Wyjedziesz nim prosto przez ścianę. Za bramą spadnij razem z motorem, a następnie wjedź po schodach na samą górę. Będzie tam odskocznia. Skorzystaj z niej. Dostaniesz się do korytarza kryjącego dźwignię. Zostaw motor i zejdź na dół. Na północnej ścianie, zaraz powyżej pierwszych schodów znajdziesz przejście. Doprowadzi cię ono na dach koło stanowisk karabinów maszynowych. Użyj celownika laserowego żeby je zniszczyć. Celuj w cylindry z benzyną. Przeskocz na dach kolejnego budynku i przestaw dźwignię otwierającą bramę na prawo od byłych stanowisk karabinów. Wróć po motor, skocz na nim na ulicę i skieruj się do bramy.

CHAMBERS OF TULUN

Na pierwszym skrzyżowaniu daj w prawo i rozjedź strażnika. Na dachu naprzeciwko jest snajper. Zdejmij i jego. Nie przeskakuj jeszcze przez przepaść, tylko zawróć pod wejście do budynku. W środku, w zaułku po lewej leży wyrzutnia granatów. Przejdź przez budynek na drugą stronę i skręć w lewo. Po chwili natrafisz na wielkiego strażnika z byczą głową. Jego energetyczny atak jest bardzo niebezpieczny. Ucieknij do wnętrza budynku. W przedsionku najbliższym pierwszego wejścia znajduje się platforma, na którą możesz wskoczyć. Z niej przeskocz na platformę z prawej, a z tej na łuk nad przejściem. Z lewej znajduje się pęknięcie w ścianie. Dalej Lara zdoła się chwycić ściany i ją okrążyć. Trafisz do korytarza prowadzącego na dach. Jest tam dźwignia. Przesuń ją i jak najszybciej spróbuj dostać się na drugą stronę dachu. Dźwignia zamknie wszystkie drzwi w budynku, ale tylko na chwilę, więc się spiesz. Najpierw jeden skok z rozbiegu, później huśtanie na linie, a na końcu szybki zjazd. Wylądujesz w pobliżu motoru. Okrąż na nim budynek (będziesz musiał przeskoczyć przepaść). Całej drogi nie pokonasz jednak w ten sposób. W miejscu, gdzie po raz pierwszy spotkałeś strażnika, zejdź z motoru i dalej pobiegnij sprintem. Dotrzesz do kołowrotka otwierającego bramę zaraz obok. Spiesz się, przesuń koło trzy razy i biegnij do bramy. Po drabinie uciekniesz z tego poziomu.

CITADEL GATE

Zejdź po drabinie i zamień kilka słów z rannym. Idąc dalej napotkasz bestię, o której mówił żołnierz. Przebiegnij obok, do momentu kiedy zaatakuje szarańcza. Po prawej powinien być tam próg, a dalej, również po prawej, blok. Kiedy przejdziesz na jego drugą stronę znajdziesz się koło dwóch grobowców oraz trzech dźwigni. Zanim cokolwiek zrobisz przesuń najpierw dźwignię na górze -półka po lewej. Później zajmij się tymi trzema na dole. Zejdź do dalszego otworu pod grobowcem i użyj łomu jako rączki do dźwigni. Teraz zejdź do drugiego otworu i przesuń dźwignię. Na górze otworzą się drzwi prowadzące do liny. Złap ją i ustaw się na niej tak, by Lara wylądowała na półce budynku z lewej strony. Dalej czeka na ciebie długa skakanina po dachach wzdłuż ponurej ulicy. W końcu dojdziesz do wylotu korytarza kończącego się wielkim dołem. Skocz na platformę po prawej. Płonie tam karetka. Za nią leży Nitrous Oxide. Przeskocz dół i wracaj ponurą ulicą na początek poziomu. Uważaj bo potwór nauczył się już pluć ogniem.

CHAMBERS OF TULUN

Złap motor i wjedź nim do TRENCHES. To na prawo.

TRENCHES

Podjedź do podestu z palmą po prawej i zsiądź z motoru. Po kilku zakrętach trafisz na stanowisko karabinu maszynowego. Szybko schowaj się za skrzyniami po prawej. Czołgając się przejdź jak najdalej do przodu (uważaj, żeby w czasie czołgania działko cię nie spostrzegło). Jeśli zrobisz to dobrze, działo pozostanie odwrócone, a ty będziesz mógł strzelić w jego zbiorniki z paliwem. Nad działkiem jest przejście. Jak tylko zauważysz niski tunel po lewej, wczołgaj się do niego. Z drugiej strony będą padały strzały. Kiedy wyjdziesz z tunelu pozbądź się natręta. Na prawo jest wnęka, z której możesz ustrzelić drugie działko w korytarzu oraz kolejnego strażnika. Wyjdź przez niski korytarz i skieruj się w lewo. Dotrzesz do kolejnego niskiego korytarza po prawej. Na jego końcu znajdziesz Weapon Key Code. Złap wyrwy w ścianę i przejdź po niej w prawo. Przy palącym się jeepie zaatakuje żołnierz. Pozbądź się go i z pod maski samochodu zabierz kawałek rury (Valve Pipe). Połącz ją z Nitro w plecaku, a otrzymasz Nitrous Oxide Feeder. Wracaj do motoru.

CHAMBER OF TULUN

Załaduj motocykl nitro i dojedź do przepaści. Naprzeciwko znajdują się schody, które teraz mogą posłużyć jako odskocznia. Nitro działa kiedy w czasie jazdy naciśniesz sprint. Zabij dwóch żołnierzy, ześlizgnij się na dół, i z ostatniego pomieszczenia na wprost zabierz nie zapaloną pochodnię. Wróć do miejsca, w którym ześlizgnąłeś się i skręć w korytarz prowadzący na dół. Miń drabinę po prawej i wejdź w drzwi po lewej. Odpal pochodnię i wracaj na górę. W suficie są czujniki przeciwpożarowe. Pod jeden z nich podłóż pochodnię, a wszystkie drzwi staną otworem. W pobliskim pomieszczeniu przesuń dźwignię i udaj się do komnaty skąd wziąłeś wcześniej nie zapaloną pochodnię. Wejdź na blok po prawej i skocz na półkę naprzeciwko. Na dole leżeć będzie kilka skrzyń, które można roztrzaskać. Za jedną z nich kryje się krata. Strzel z rewolweru w zamek i zabierz Roof Key. Wracaj do motocykla.

TRENCHES

Jeszcze raz podjedź do palmy. Na budynku po prawej jest pęknięcie w połowie zablokowane przez kamień. Zestrzel go. Wejdź po schodach i wskocz na półkę po prawej. Jest tam klapa w suficie otwierana od dołu. Wczołgaj się do tunelu, a następnie po gzymsie przedostań się na półkę nad ulicą. Łapiąc się sufitu Lara przedostanie się na drugą jej stronę. Jest tam żołnierz. Do drzwi po prawej pasuje Roof Key. Skocz na drugi budynek i ponownie po pęknięciu w ścianie przejdź w lewo. Dotrzesz do niewielkiego otworu. Wystarczy on tylko do tego, by zastrzelić strażnika i aktywować przycisk (celownik laserowy plus wprawne oko). Wróć do motoru i wjedź po najbliższych schodach. Następnie wybierz prawe schody, wciśnij turbo i przeskocz na platformę z drabiną.

STREET BAZAAR

Podjedź do rannego po prawej. Nastąpi krótka scenka, w wyniku której Lara wejdzie w posiadanie Mine Detonator. Ze stolika podnieś Handle, a zza samochodu zabierz Car Jack Body. Naciśnij czerwony przycisk i z dwojga dróg wybierz drabinę. Z końca półki możesz skoczyć i złapać się sufitu. Po prawej będzie niski korytarz. Połącz dwa ostatnie znaleziska ze sobą by otrzymać Car Jack (podnośnik samochodowy). Użyj go na murku, aby podważyć klapę na górze.

W dach uderza wielki niebieski piorun. Staraj się nie wchodzić mu w drogę. Wylicz czas, kiedy piorun milknie i przepchnij znajdujące się za nim urządzenie w głąb. Po prawej stoi urządzenie z koszykiem na górze. Podstaw je pod miejsce gdzie bije piorun. Piorun uderzy w most, usuwając z drogi przeszkodę. Wyskocz z mostu i złap się ściany. Przejdź na lewo, do niewielkiego tunelu, a następnie w dół. Na końcu tunelu skręć w prawo, a potem jeszcze raz w prawo. Znajdziesz tam bezgłowe zwłoki, a obok nich Mine Position Data. Połącz urządzenie z Mine Detonator by otrzymać działający Mine Detonator. Złą wiadomością jest to, że w magazynie pojawił się egipski byk. Pokieruj nim tak, by przesunął skrzynie w dalszym lewym narożniku magazynu. Podążając tą drogą dotrzesz do TRENCHES.

TRENCHES

Powtórz drogę do drabiny prowadzącej do STREET BAZAAR. W prawo, lewo, lewo, prawo i skok pod kątem na półkę. Drabina i już jesteś.

STREET BAZAAR

Wyjdź drzwiami na lewo od czerwonego przycisku. Lara z kopniaka wywali następne drzwi. Po drugiej stronie spotkasz dwóch żołnierzy. Udaj się w lewo.

TRENCHES

Jesteś tutaj już po raz ostatni. Znaki ostrzegają przed polem minowym. Użyj detonatora. Podejdź, naciśnij czerwony przycisk i wyjdź drzwiami, które się otworzyły i wskakuj na motor. Wraca, rozjedź żołnierza i kieruj się w lewo.

CITADEL GATE

Przejedź przez pole minowe i dodaj nitro do skoku nad przepaścią. Jesteś na końcu brudnej alei. Rozjeżdżaj napotkane gady, a koło wielkiej bestii przemknij jak najszybciej. Dojedź do rannego żołnierza i obejrzyj scenkę.

CITADEL

Udaj się w lewo i po schodach na górę. Przesuń dźwignię i podnieś nie zapaloną pochodnię z prawej. Zapal ją od razu. Wracając na główny plac podpal zwisającą linę. Podnieś magazynek za drzwiami po prawej i zejdź do tunelu, który otworzył się w posadzce. Podróż przerwie krótka scenka. Przejdź na półkę po lewej i dalej, na tę nad schodami z lewej. Odwróć się, spadnij kawałek i złap pęknięcia

w ścianie poniżej. Kiedy przyjdzie ci zeskakiwać do pęknięcia pod spodem zrób to jak najbliżej rogu - inaczej Lara spadnie. Dojdziesz do niskiego tunelu. Przeczołgaj się nim. Kawałek dalej jest drugi niski tunel. Kiedy Lara będzie z niego wychodziła zacznie się zsuwać. Od razu skocz raz, a zaraz potem raz jeszcze. Wylądujesz koło apteczki. Przeskocz na schody i zastrzel strażnika. Podejdź do dźwigni i zabij kolejnego żołnierza. Przesuń dźwignię i ostrożnie zejdź do otworu z lewej. Podnieś apteczkę rekompensującą bolesny upadek i zejdź po schodach. W tym pomieszczeniu musisz użyć kompasu z plecaka by rozwiązać zagadkę. Każdy z czterech stolików należy ustawić na jednym z kierunków świata. Każdy stolik ma jedną literkę - W, E, S, N. Czerwona strzałka kompasu wskazuje właściwy kierunek. Kiedy wszystkie stoliki stać już będą na swoim miejscu otworzą się drzwi. Najpierw wejdź w te na zachodzie (W). Dojdziesz do dołu z wodą. Spadnij do niej i skieruj się południe (S). Dopłyniesz do podwodnej dźwigni. Otwórz ją. Wróć by zaczerpnąć powietrza i dalej płyń na północ (N). Wyjdź z wody i wróć do sali z układanką. Wejdź w drzwi na wschodzie (E). Przekładni strzeże dwóch wartowników. Raz jeszcze spadnij do wody i wdrap się w przejście na zachodzie (W). Znajdująca się tu dźwignia otwiera dwie zapadnie zaraz obok. Obniżają one poziom wody w tunelach. Skieruj się na północ (N) i pociągnij za nie zatopiony już w wodzie łańcuch. Zabij strażnika i wejdź w nowo otwarte drzwi. Przeciśnij się przez niski tunel. Od razu zaatakuje dwóch ożywionych przez Von Croy'a krzyżowców. Są nieśmiertelni, więc nie trać na nich amunicji. Zamiast tego wbiegnij na górę i zaczekaj przy zabitym dechami przejściu. Krzyżowcy oczyszczą drogę dla ciebie jeśli ich tu zwabisz i poczekasz aż zaczną wymachiwać mieczami. Na górę i prosto przed siebie.

SPHINX COMPLEX

Zastrzel dwóch strażników, którzy wybiegli ci na spotkanie. Jeden z nich upuści Silver Key. Klucz otwiera pobliską bramę. W środku zastaniesz kolejnych dwóch strażników oraz dwie dźwignie. Przesuń obie, a drzwi się otworzą. Skręć w prawo i przeskocz nad dwoma wielkimi dołami. Zaatakuje żołnierz. Lara wywali z kopniaka drzwi. W środku przesuń regał i strzel w kratkę blokującą korytarz. Tak samo postąp z drugą kratą. Zabij strażnika i rozwal skrzynie. Jedna z nich ukrywa Metal Blade. Przycisk otwiera drzwi oraz sprowadza strażników. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się w lewo. Między nogami sfinksa znajduje się tablica. Podejdź do niej, a Lara odcyfruje napis. Okrąż sfinksa i dojdź do kolejnej wielkiej bramy. Będzie tam dwóch strażników oraz skrzynie. Jedna z nich ukrywa trzonek do łopaty (Wooden Handle). Połącz Wooden Handle z Metal Blade by otrzymać łopatę (shovel). Wskocz na nogę sfinksa i przejdź na teren przed tablicą. Zacznij wykopki.

UNDERNEATH THE SPHINX

W przejściu zaatakują trzy nietoperze. Dojdziesz do wielkiej sali z leżącymi bykami oraz trzema przyciskami. Z lewej możesz podnieść reguły działania przycisków, lecz nie będą one do niczego potrzebne. Podchodząc do byków mijałeś dwie klatki. Podejdź najpierw do jednego byka i zwab go do którejś z klatek. Przy wejściu jest dźwignia zatrzaskująca wejście. Zamknij byka w środku. Procedurę powtórz z drugim bykiem. Podejdź teraz do przycisków. Są tu trzy. Na potrzeby tego opisu ponumerowałem je od lewej do prawej 1,2,3. Najpierw wstukaj kod 213. Wejdź do bramy, która właśnie się otworzyła i przeskocz przez otwór. Dojdziesz do sali z wodą i krokodylami. Są tu też cztery przyciski ścienne oraz dźwignia. Przyciski opuszczają zapadnię. Z otworu weź Stone of Khepki. Wróć do sali z przyciskami.

Wstukaj 123. W sali za bramą, która się otworzy jest dziewięć przycisków. Wybierz tylko prawy ze środkowych i prawy z lewych. Jeśli ruszysz któryś z pozostałych zostaniesz zasypany skarabeuszami. Powinieneś wejść właśnie w posiadanie Stone of Re.

Pora na kombinację 231. Dotrzesz do podwodnego labiryntu. Jest on dość skomplikowany i trudny do objaśnienia. Ważne jest, że zapadnie prowadzące do kolejnych dźwigni otwierają się w kolejności: ptak, łódź podwodna, wąż, 44, wstążka. Symbole te znajdują się na płytach leżących pod zapadniami. W każdym pomieszczeniu Lara będzie mogła zaczerpnąć tchu. W ostatnim, jako nagroda dla wytrwałych jest Stone of Atum.

Ostatni kod to 321. Dotrzesz do trzech niskich korytarzy. Wybierz lewy. Skręć w nim dwa razy w lewo, a znajdziesz Stone of Maat. Teraz idź do korytarza po prawej. Skręć w lewo i w prawo do góry. Jest tam dźwignia otwierająca kratę. W środkowym korytarzu po prawej jest wyrzutnia granatów. W żadnym korytarzu nie wchodź na drewnianą podłogę - pod spodem są zawsze kolce. Udaj się do środkowego korytarza (powinien do tej pory sam się otworzyć) na lewo do przycisków. Dojdziesz do bramy z dwoma posągami po bokach. Są tu też cztery wnęki na zebrane amulety. Lara ułoży je kolorami, a krata się podniesie. To nie koniec zmagań. Po suficie przedostaniesz się nad przepaścią. Pojawią się nietoperze. W kolejnym pomieszczeniu musisz zebrać cztery posążki (Holy Seripture) leżące koło pochodni. Zrób to szybko, bo sufit zaraz zjedzie ci na głowę. Następna sala pełna jest wymyślnych pułapek. Najlepiej zrobisz przebiegając przez nią sprintem. Jeszcze kawałek i witaj w piramidzie.

MENKAURE'S PYRAMID

Dojdź do klapy w suficie. Można ją otworzyć od wewnątrz. Wystarczy, że Lara do niej doskoczy i złapie od spodu. Na górze zaatakują gigantyczne czerwone skorpiony. Skręć w lewo i przeskocz przez jamę w ziemi. Zanim dojdziesz do piramidy będziesz musiał pokonać jeszcze jedną taką jamę. Przejdź w prawo od piramidy i wykonaj serię szybkich skoków: skok z rozbiegu na pochyłą półkę, zjazd, skok, zjazd, skok i Lara jest już po drugiej stronie dziury w ziemi. Dojdź do drzwi, otwórz je, a w środku szybko odwróć się w prawo. Zobaczysz jak skorpion rozszarpuje człowieka. Jeśli dostatecznie szybko zareagujesz - uratujesz strażnika, który z wdzięczności da ci klucze (The Guards Keys) do piramidy oraz jeden specjalny do zbrojowni (Armour Key). Jeśli nie zdążysz go uratować, to zabierz klucze z podłogi. Wróć do piramidy, którą mijałeś łapiąc się krawędzi piaszczystej łachy. Wejdź na piramidę z prawej strony, na jakieś dwa poziomy i skocz dwa razy w lewo. Zjedziesz nieco w dół, ale dalsza droga do góry będzie już prosta. Użyj kluczy by dostać się do wnętrza.

INSIDE MENKAURE'S PYRAMID

Staraj się nie wpadać na ostre wahadła. Kiedy dojdziesz do schodów Lara mimochodem spojrzy na gwiazdę pod sufitem. Zestrzel ją z pomocą celownika. Zejdź po schodach i wskocz do wielkiego naczynia. Zejdziesz do wielkiego holu z liną oraz pułapką z kolcami poniżej. Skorzystaj z liny. Staraj się nie wpadać na mumie. Nie są one groźne - są powolne. Skręć w prawo. Przed tobą dwie liny, trzeba przeskoczyć z jednej na drugą. Zadanie niełatwe, więc wysil się trochę i precyzyjnie celuj. Na końcu prawej drogi jest dźwignia otwierająca zapadnię z lewej. Lewa strona też posiada dwie liny. Kiedy już się z nimi uporasz trafisz do pomieszczenia z egipskim strażnikiem oraz Western Shaft Key. Strażnika pokonasz celnym strzałem w serce. Jego atak energetyczny nie jest specjalnie groźny. Kiedy Lara wydłubie już gwiazdę ze ściany, otworzy się przejście przy głównych schodach. Wróć do nich i ześlizgnij się na dół. W korytarzu za rogiem ze ścian wyjadą ostrza. Najlepiej jest je pokonać skokiem w czasie sprintu. Wyjdziesz przy dwóch mniejszych piramidach. Zabij dwa skorpiony i skręć w lewo. Jest tam przycisk. Użyj go, a piramida naprzeciwko straci swój czubek. Wdrap się na nią od strony jamy w ziemi. Ostrożnie, bo źle skończysz. Do środka zejdź po drabinie. Przed tobą mały tor przeszkód. Nietrudny. Kilka wahadeł, kolców połączonych z przepaściami. Kiedy po raz drugi będziesz miał okazję łapać się sufitu, omiń ją i jeszcze raz skacz koło wahadła. Dotrzesz do łańcucha. Pociągnij go i dopiero wtedy wróć do miniętego sufitu. Miń kratę i zjedź. W połowie zjazdu umieszczone są kolce. Jeśli już musisz do nich wpaść, zrób to z prawej strony. Są tam UZI. Skończ zjazd. Znajdziesz się w znanym sobie korytarzu pod sfinksem. Wyjdź na zewnątrz.

SPHINX COMPLEX

Dojdź do bramy po prawej. Masz już właściwy klucz.

MASTABAS

Od razu skręć w lewo i dojdź do stacji benzynowej. Zabierz kanister (Jerry Can) i wracaj. Odnajdź drzwi po lewej i otwórz je z kopniaka. W podłodze jest klapa. Na skrzyżowaniu skręć w lewo. Dojdziesz do pomieszczenia z trzema głowami psów na ścianach. Z użyciem celownika strzel wszystkim w paszcze, a otworzy się alkowa z dwoma mumiami oraz Small Waterskin (Empty). Wróć do rozstaju i skręć w lewo na górę. Kiedy wyjdziesz, zaatakuje pies. Skocz nad przepaścią i kolejnym kopniakiem otwórz drzwi. Znajdziesz klapę w podłodze. Na skrzyżowaniu udaj się w prawo i w dół po schodach. Powtórz procedurę z głowami psów. Tym razem otrzymasz Bag of Sand. Wróć na górę i udaj się w prawo, a na następnych rozwidleniach dwa razy na wprost. Kopniakiem potraktuj drzwi, a do desek strzel. Skocz na niewielką półkę po prawej. Drugi skok zabierze cię na większą półkę, gdzie zaatakują dwa skorpiony. Otwórz klapę w podłodze. Idź w prawo i podnieś nie zapaloną pochodnię. Udaj się z nią w drugą stronę. Znowu trafisz do sali z pyskami psów. Do tych też strzelaj. Tym razem otworzy się większe pomieszczenie z trzema wagami. Odłóż pochodnię i napełnij Small Waterskin wodą z kałuży. Teraz podejdź do lewej wagi i nalej na nią wody z bukłaka. Środkowa waga wymaga benzyny z kanistra, a prawa piasku z Bag of Sand. Zapal pochodnię i podpal benzynę. Otworzą się drzwi po lewej. Poza dwoma mumiami zyskasz okazję wydłubania ze ściany Northern Shaft Key. Uniosą się też prawe drzwi. W korytarzu zaatakują dwa psy. Wyjdź na zewnątrz i wykonaj dwa skoki. Dotrzesz do kolejnych drzwi, za którymi w podłodze tkwi klapa. Idź cały czas prosto. Po drodze spotkasz małe skorpiony. Zabijaj je szybko. Wyjdź na powierzchnię, zabij psa i strzel do zapory z desek z napisem "danger". Drzwi ustąpią pod kopnięciem. Za nimi niespodzianka: kolejna klapa! Kieruj się w lewo i na dół. Znowu masz do ustrzelenia trzy psie gęby. W sali z trzema przekładniami uruchom z pomocą łomu tę z prawej. Zjawi się małpa. Pozwól jej działać, a po chwili będziesz miał otwarte drzwi z prawej. Za nimi dwie mumie oraz Southern Shaft Key. Otworzą się też lewe drzwi. Ustrzel za nimi jeszcze trzy psie psyki i wydobądź z pobliskiej ściany Eastern Shaft Key. Idź dalej tunelem.

THE GREAT PYRAMID

Zaraz po wyjściu z tunelu zaatakuje dwóch strażników. Przeskocz na drugą stronę dołu i zastrzel kolejnego. Jeszcze jeden jest po drugiej stronie - z pomocą celownika sięgniesz go. Za drzwiami czeka żołnierz ze skorpionem. Strzel w deski i kopnij w następne drzwi. W podłodze będzie klapa. Nie wchodź tam. Zamiast tego skieruj się do drugich drzwi. Na horyzoncie majaczyć będzie wielka piramida. Udaj się w jej kierunku. Droga na nią zaczyna się z lewej strony. Uważaj, bo od czasu do czasu ze szczytu staczają się kamienne bloki. Musisz szybko przed nimi uskakiwać na sąsiednie platformy. Przebijaj się wedle uznania na prawą stronę piramidy. Nie zawędrujesz zbyt wysoko - zaraz będziesz musiał zejść na sam dół i jeszcze raz przeskoczyć przepaść. Dojdziesz do prawej strony podnóża piramidy. Teraz zaczyna się prawdziwa wspinaczka. Ogólny kierunek jaki należy obrać to w lewo i w górę. Kiedy niemal osiągniesz lewą krawędź nie będzie już gdzie dalej iść. Skocz wtedy jak najdalej w lewo. Zaliczysz długi zjazd, ale o to właśnie chodzi.

KHUFU'S QUEENS PYRAMIDS

Wyjdzie ci naprzeciw kilku żołnierzy wspieranych przez gigantyczne skorpiony. Za pierwszymi drzwiami na lewo znajdziesz w skrzyniach sporo amunicji do wszystkiego. Drugie drzwi prowadzą do zbrojowni. Jeśli nie zdobyłeś do tej pory którejś z broni to tu ją dostaniesz. Lara wykorzysta w tym celu Armour Key. Dostała go wcześniej od żołnierza, którego ocaliła od skorpiona. Dalej droga jest jedna. Skacz z jednej półki na drugą, aż będziesz mógł wdrapać się na piramidę po prawej. Kiedy już się na niej znajdziesz skacz pod skosem - w lewo i do góry. Po kilku skokach znajdziesz się przy drzwiach.

INSIDE THE GREAT PYRAMID

Kiedy tylko będziesz mógł odbić w prawo, zrób to. Dojdziesz do ruchomych bloków. Przeskocz kiedy akurat nie będzie ich na twojej drodze. Zabij psy. Złap nie zapaloną pochodnię, odpal od jednej ze ściany, a następnie zapal resztę pochodni w pomieszczeniu. Jak skończysz, odnajdź dźwignię i przesuń ją. Raz jeszcze miń ruchome bloki i wejdź wyżej. Umieść cztery gwiazdy na swoich miejscach. Spowoduje to wstrząs i włączenie niebieskiego promienia. Pociągnij za dźwignię by umożliwić sobie wyjście do głównego korytarza. Nie idź tam jeszcze. Wstąp ponownie do sali poniżej. Niebieski promień rozbił tam kawałek ściany tak, że możesz dostać się do nowej dźwigni. Otwiera ona kratę w głównym holu. Wróć do niego i zastrzel żołnierzy. Zejdź na sam dół. Ostrożnie opuść się do korytarza, do którego wpada niebieski promień. Jest tam przejście.

TEMPLE OF HORUS

Podnieś Large Waterskin (empty). Na wagę po prawej potrzebujesz wlać 2 litry. Przelej więc wodę z dużego bukłaka w mały i na wagę polej z dużego. Jeśli pomylisz litraż paskudna bestia, która jest za kratami uwolni się. Kiedy dolejesz tyle wody, ile trzeba otworzy się przejście w podłodze. Zjedź po rurze uważając na kolce. Drugi poziom. Tym razem potrzebujesz 4 litry. Napełnij mały bukłak dwa razy, za każdym razem przelewając jego zawartość do dużego. Powinieneś otrzymać w ten sposób 1 litr w małym bukłaku. Opróżnij duży bukłak i przelej do niego 1 litr z małego. Napełnij mały i raz jeszcze przelej zawartość do dużego. 4 litry wylej na wagę. Ponownie zjedź na dół. Tu wymagany jest jeden litr. By go otrzymać napełnij dwa razy mały bukłak, przelewając zawartość do dużego. Za drugim razem w małym bukłaku zostanie ci 1 litr. Otworzy się przejście prowadzące do promienia. Przeskocz na przeciwległą półkę i zejdź na sam dół. Kiedy będziesz widział już wodę pod spodem skocz w północną (N) stronę, a dolecisz do niej. Wyjdź na wyspę z posągiem i umieść cztery posążki (Holy Seripture) na piedestałach. Lara, już sama, ubierze posąg.

TEMPLE OF HORUS, KOŃCÓWKA

Nie walcz z Setem tylko nurkuj po amulet. Wskocz z głównej wyspy na platformę prowadzącą do drzwi z jednej strony jaskini. Poczekaj przy nich, aż Set użyje swojego ataku i je otworzy. W środku jest dźwignia. Otwiera ona drzwi po drugiej stronie sali. Tam również jest dźwignia. Po krótkiej scence stanie się jasne, że trzeba wrócić pod sklepienie komnaty by włożyć na miejsce talizman. Unikając ataków Seta zacznij wspinaczkę na szczyt - wychodząc z drzwi, od razu skocz na prawo. Droga wiedzie dookoła groty, coraz wyżej. Kiedy zaczniesz się wspinać wewnątrz niebieskiego światła, ataki Seta nic nie będą ci robić. Na wysokości pomieszczenia gra przejmie kontrolę. Odzyskasz ją po chwili. Udaj się przez otwartą bramę w górę schodów. Przed tobą bardzo trudny kawałek. Najpierw skokami miń poruszające się na boki bloki. Zapisz grę jak tylko je miniesz. Teraz nie idź środkiem, tylko szybko podbiegnij do lewej ściany. Za tobą z sufitu zaczną odpadać całe kolumny. Zjedź kawałek, a na końcu skocz i złap przeciwległą krawędź. Podciągnij się i szybko uciekaj, bo i tu sufit spada. Trzymając się lewej strony zjedź z drugiej pochylni, ponownie skacząc i łapiąc się krawędzi. Po krawędzi przejdź w prawo i podbiegnij do prawej ściany. Skocz, pilnując by nie wylądować pośrodku. Biegnij do wyjścia.

THE END. YOU DID IT, MAN!

MEDAL OF HONOR

W MEDAL OF HONOR PO PROSTU WYPADA ZAGRAĆ. GRA DEMONSTRUJE JAK POWINNI ZACHOWYWAĆ SIĘ PRZECIWNICY W TWORZONYCH NA KONSOLE GRACH. PONIŻSZY OPIS ZA TO DEMONSTRUJE JAK POWINNO WYGLĄDAĆ PRZEJŚCIE TRUDNIEJSZYCH FRAGMENTÓW.
AHA. ZWRÓĆCIE UWAGĘ NA TO, JAKIE FRYZURY KRYJĄ WSZYSCY NIEMCY POD SWOIMI HEŁMAMI...

Kilka zasad

1. Zawsze obchodź wszystkie pomieszczenia.
2. Rozwalaj przeciwników po jednym. Koncentruj ogień na gościu do czasu aż zobaczysz, że padł na ziemię. Jeżeli przysiada, to znaczy, że zaraz wstanie i dalej będzie strzelał. Wniosek jest prosty. Dobij.
3. Niszcz skrzynie i rozwalaj włazy do przewodów wentylacyjnych.
4. Gościom bez hełmów celuj w głowę; tych w garnkach wal w klatę, szyję...
5. Do gości z Panzerfaustami podchodź; z reguły (ale są wyjątki) wolą nie strzelać kiedy jesteś bardzo blisko i tylko bezradnie się cofają.
6. Naucz się rozpoznawać charakterystyczny dźwięk rzucanego przez Niemców granatu. Kiedy już się tego nauczysz i usłyszysz go, szybko wiej za najbliższy zakręt. Być może właśnie jakiś Niemiec cisnął ci prezent. Czasami łatwo go nie zauważyć, a potem głupio powtarzać cały poziom (bliski wybuch granatu i pocisku z bazooki zabija od razu). Bardzo często, zaraz po dźwięku upadającego granatu usłyszysz wybuch, a później okrzyki konających - znaczy, że przeciwnik znowu źle ocenił odległość...
7. Nie marnuj amunicji.
8. A ze zwłok zawsze zbieraj porzuconą. Jej nigdy za wiele.
9. Uważaj na stanowiska ciężkich karabinów maszynowych i bunkry. Taki jeden potrafi napsuć sporo krwi. Ich załogi zwykle można jako podejść (np. z tyłu czy przez podkop), ale są sytuacje, gdzie trzeba je zdobyć szturmem. Radzę wtedy przycupnąć za jakimś węgłem i co jakiś czas wyskakiwać, pruć z maszynowego w kierunku strzelca i z powrotem się chować, marząc, że wróg wreszcie zamilknie.
10. W niektóre miejsca dostać się można jedynie czołgając się (L1).
11. Warto jest powtarzać misje aby dostać ocenę "Excellent" - odkrywa to parę fajnych rzeczy. Wymogi to na wyjściu z poziomu - 75% energii i 95% zabitych Niemców. Powtarzanie misji w menu: WAR RECORDS - MISSION LOG.
12. Jest pewna ciekawa zasada. Przez cały czas masz możliwość podejrzenia jak ci idzie realizacja celów misji. Są one ułożone w taki sposób, że zaliczać powinnieneś je kolejno. Jeśli więc zauważysz, że zaliczyłeśś pierwszy i trzeci punkt z pominięciem drugiego zwykle oznacza, że już go minąłeś. Powrót!

ZADANIE 1: RECOVER THE G3 AGENT

Misja 1: Find the Downed Plane

1.Recover LogBook (Znajdź notatnik)
2.Find Plane (Znajdź samolot)
3.Enter Town (Wejdź do miasta) - pojawia się po odnalezieniu samolotu

Misja jest, jak przystało na początek gry - prościutka. Cały czas idź przed siebie, eliminując przy okazji przeciwników. Kiedy dotrzesz do gniazda ciężkiego karabinu maszynowego - przejmij kontrolę (kwadrat). Zaraz po tym pojawią się Niemcy. Od teraz, praktycznie zawsze kiedy będziesz natykał się na gniazdo i stawał za karabinem, będą wyrastać skądś Niemcy - ot, żebyś miał okazję sobie postrzelać. Możesz też zniszczyć skrzynie - w niektórych kryją się apteczki. Na marginesie - każdy zabity wróg porzuca amunicję. Powtarzam - każdy. Dlatego nie zapomnij udać się w miejsce, w którym załatwiłeś każdego i przeszukaj je - czasami karabiny zlewają się z otoczeniem, ale na pewno tam są. Po wejściu do miasta natkniesz się na kolejne gniazdo karabinu - nie zapomnij najpierw zdjąć przeciwnika z tyłu i dopiero łap się za sam karabin. Po załatwieniu kilku nadbiegających straceńców (nie pozostawiających jednak po sobie amunicji - dranie, podważają moją teorię) ruszaj dalej. Notatnik znajdziesz w dziurze w ruinach domu. Potem wyjdź na drogę - jest tam samolot, potem jeszcze jedno gniazdo karabinu oraz wejście do miasta. Kiedy je miniesz - skończysz poziom.

Misja 2: Search the Town

1. Destroy Radio Transmitter (Zniszcz nadajnik radiowy)
2. Neutralize Gestapo Threat (Zlikwiduj zagrożenie ze strony Gestapo)
3. Locate Maquis Hideout (Znajdź kryjówkę Maquis)

W tej misji należy przede wszystkim uważać na gestapowców z karabinami maszynowymi oraz żołnierzy poustawianych na balkonach. Poza tym cała misja sprowadza się do parcia naprzód. Aha - na początku, w małym zaułku z lewej znajduje się radiostacja (słychać jej szum). Poświęć kilka strzałów na jej rozwalenie. Eliminacja ośmiu gestapowców nie powinna nastręczać specjalnie wielu kłopotów - w rzeczywistości jest ich tutaj nieco więcej, tak, że nawet pominięcie jakiegoś (choć trudno się na nich nie natknąć) nie powinno być kłopotliwe. Jedyny kruczek to mało widoczne przejście niedaleko mostu. Należy zejść po drabince (tej koło mostu), przejść położoną na brzegu alejką, dostać się na drugą stroną i tam znaleźć wejście.

Misja 3: Sewer Chase

1. Acquire G3 Attache Case (Zdobądź teczkę agenta G3)
2. Locate Maquis Weapon Cache (Znajdź ukryty magazyn broni Maquis)
3. Exit Sewer (Wyjdź z kanałów)

Niestety, agent nie przeżył. Musisz więc ogołocić jego ciało z dokumentów i ruszyć na eksplorację

Karabin M1



Nauczcie się doceniać tego pana. Będzie waszym najlepszym sprzymierzeńcem. Po pierwsze - nie jest tak powolny jak może się wam, przyzwyczajonym do chaingunów, wydawać. Po drugie - jest bardzo celny i ma dosyć dobry zasięg. Po trzecie - kiedy wybieracie celowanie (z R2) staje się praktycznie karabinem snajperskim. Tylko może nie tak precyzyjnym. Ważne jest jednak aby przeładowywać, kiedy tylko się da. W ogniu walki może być to kosztowne.

Pistolety maszynowe: Thompson i Schmeisser (MP 40)

Niecelne drańStwa. Obydwa mają tendencję do wyrywania się z ręki. Przy dłuższej serii większość pocisków idzie w górę (Thompson) lub na boki (Schmeisser). Dlatego radzę przygotowywać się na tę ewentualność puszczając tylko krótkie, kontrolowane serie. Albo bierzcie poprawkę opuszczając (Thompson) nieco lufę. Kluczem jest tu oszczędność. I celność. Albo bardzo bliskie spotkania.



Karabin maszynowy Browning



Bardzo skuteczny. Najlepsza broń maszynowa w grze. O wiele bardziej celny od pozostałych. Ale nic dziwnego, bo musi być dosyć ciężki. Nawet pomimo, że Patterson ani mrugnie. Nadaje się nawet na długie (przynajmniej w ramach pojemności magazynka) serie. Nie zapominajcie jednak, aby zawsze po oczyszczeniu jakiegoś korytarza czy pokoju przeładować broń, nawet jeśli zużyliście tylko trzy-cztery pociski. W ferworze walki mogą zaważyć na przeżyciu.

Shotgun

Nie tak skuteczny jak w innych grach, ale przydatny na małe odległości. Tyle, że nie zbyt/małe - broń trzeba po każdym strzale repetować, więc chybienie z bliska może drogo kosztować. Na skutek jakiegoś buga w grze shotgun okazuje się wyjątkowo skuteczny podczas walk z wrogami ukrytymi za niewybuchowymi skrzyniami. Z jakichś przyczyn ołów z shotguna razi nie tylko powierzchnię skrzyni, ale też to co się za nią kryje.



kanałów. Psy zawsze mają za sobą swoich panów. Pieski dobrze jest traktować granatami. Po zejściu do głównej drogi w kanałach, w odnodze na jednym z jego końców znajdziesz nadkruszoną kratę. Strzel w nią - w środku pomieszczenia znajdziesz shotguna i parę innych drobiazgów - to rzeczony na początku misji skład broni. Potem jeszcze pobiegaj trochę rozwalając szkopków i trafisz w końcu do wyjścia.

ZADANIE 2: DESTROY THE MIGHTY RAILGUN GRETA

Misja 1: Sneak Into The Rail Station

1. Switch Tracks (Przestaw zwrotnicę)
2. Obtain Ausweis Blau "ID Blue" (Znajdź przepustkę "niebieską")
3. Obtain Ausweis Rot "ID Red"(Znajdź przepustkę "czerwoną")

Staraj się pokazywać dokumenty kiedy tylko będziesz o to zapytany. Pamiętaj też, że we wszystkich misjach tego poziomu załatwienie strażnika pilnującego wejścia gdzieś dalej i żądającego od ciebie dokumentów spowoduje przysłanie sporych posiłków. Dlatego załatwiaj innych - a tym tylko machaj przed oczami przepustką. W zasadzie misję można przejść załatwiając tylko dwóch oficerów, ale w niekorzystny sposób wpłynie to na końcowy wynik. Dlatego mimo wszystko zalecam skasować każdego. Pierwszą przepustkę znajdziesz po wejściu po drabinie (tam też trzeba przerzucić wajchę aby przestawić zwrotnicę). Potem następna przepustka - jest w pokoju, do którego dostaniesz się przez szyb wentylacyjny (jest przed jednymi z drzwi, za pierwszym strażnikiem). Dalej pozostaje już tylko ucieczka z poziomu.

Misja 2: Find The Gift Package

1. Steal Freight Manifest (Zabierz deklarację frachtową)
2. Obtain Ausweis Rot "ID Red" (Znajdź przepustkę "czerwoną")
3. Find Gift Package (Znajdź opakowanie z prezentem)
4. Disable Reserve Engine (Zniszcz zapasową lokomotywę)
5. Follow Rails To Rail Tunnel (Po torach dojdź do tunelu)

Bardzo prosta misyjka. Nauczysz się w niej za to podkładać ładunki wybuchowe. Kiedy już znajdziesz futerał z bronią (na zewnątrz, na peronie) wróć do pomieszczenia z pociągiem, podejdź do czerwonego sześcianu z przodu lokomotywy i naciśnij kwadrat. Właśnie uzbroiłeś bombę. Odbiegnij trochę na bok. Staraj się też za każdym razem, kiedy zbliżasz się już do końca poziomu (pojawia się napis, że znalazłeś wyjście) zobaczyć czy wszystkie cele misji zostały wykonane. Ale zanim do tego dojdziesz trochę to potrwa. Pamiętaj o nie załatwianiu strażników strzegących drzwi i pytających o dokumenty. Trzeba za to bardzo uważać na oficerów. Jeżeli jednak wszczęty zostanie alarm - wyłącz go zbliżając się do czarnej skrzynki i wciskając kwadrat. Uważaj tylko na moście - kiedy ujrzysz dwóch żołnierzy z przodu - odwróć się i załatw Niemca, który próbował zajść cię od tyłu. Potem już tylko wykończ tamtych dwóch i biegnij do tunelu. Nie pozwól też, aby wyjęty z futerału karabin snajperski miał zimną lufę.

Misja 3: Rail Canyon

1. Procure Grenades (Zdobądź granaty)
2. Destroy Fuel Containers (Zniszcz zbiorniki paliwa)
3. Exit Canyon to Railgun (Wyjdź z kanionu na działo)

Tutaj nadejdą pierwsze spotkania z bunkrami. Generalnie zasada tego poziomu to wchodzenie we wszystkie kierujące się w bok alejki - znajdują się w nich wejścia do bunkrów od tyłu. Wystarczy teraz tylko zdjąć żołnierza stojącego za karabinem i samemu dorwać się do spustu (Niemcy natychmiast usłużnie podbiegną). Z bunkra zabierz też granaty (są w rogu). Po oczyszczeniu terenu przed karabinem, cofnij się i wysadź skrzynie stojące obok drzwi - dzięki temu będziesz mógł opuścić wnętrze tego i następnych schronu. Składy paliwa rozwalisz w drugim z takich zaułków (najlepszy będzie tam granat). Teraz - wracaj na tory i leć dalej. Po drodze natkniesz się jeszcze na obozowisko Niemców - łatwo jest wyeliminować przeciwników. Kiedy miniesz już tunel, wyjdziesz na tory, które będą się rozdwajały. Na końcu jednych z nich jest bunkier, w którym znajduje się strzelec za ciężkim karabinem. Nawet nie próbuj go zdjąć. Aby dojść na odpowiednią odległość, musisz zbliżyć się - a teren jest otwarty. Jak tylko przeciwnik cię zauważy nieźle cię poszatkuje. Idź więc drugą odnogą. Po minięciu kilku wagonów wejdź wreszcie do krótkiego tunelu, zejdź po drabinie, załatw strzelca i pobaw się w cekaemistę. Wrogów będzie nadbiegało całkiem sporo - zastanów się jak długo chcesz tu pozostać. W każdym razie koniec poziomu masz tuż za plecami.

Misja 4: Meeting Greta

1.Destroy Railgun Greta (Zniszcz działo Greta)

A to kaszka z mlekiem. Idziesz prosto, dochodzisz do Grety, zakładasz cztery ładunki (po dwa po obydwu stronach) i do widzenia. Nawet nie trzeba nigdzie uciekać - po prostu zakładasz ładunki, odbiegasz trochę w bok, Greta wybucha i misja się kończy.

ZADANIE 3: SCUTTLE DAS BOOT U-4901

Misja 1: Escape the Wolfram

1. Gain Access to the Promenade (Uzyskaj dostęp na Promenadę)
2. Gain Access To Bridge (Uzyskaj dostęp na Mostek)
3. Find Wrench (Znajdź klucz francuski)
4. Gain Access To Engineering (Uzyskaj dostęp do maszynowni
5. Jam Engine (Zablokuj silnik)
6. Exit Ship Through Cargo Hold. (Opuść okręt przez załadownię)



To długa i nużąca misja. Pamiętaj o nie załatwianiu strażników strzegących drzwi i pytających o dokumenty. Trzeba za to bardzo uważać na oficerów. Najlepsze są na nich strzały w tył głowy. Samotnych strażników, kiedy właśnie odwrócili się od ciebie po tym jak już ci zasalutowali, możesz traktować tak samo. Zawsze to dodatkowa amunicja. Oczywiście najlepiej jest zabijać, kiedy nikt nie patrzy. Po zdjęciu pierwszego napotkanego oficera i uzyskaniu przepustki ruszaj dalej. Aby uzyskać dostęp do Promenady oczyść cały dół z marynarzy (zostaw przy życiu tylko tego przy drzwiach) i zabierz oficerowi przepustkę. Po jej wykorzystaniu idź dalej. W jednej z odnóg korytarza znajdziesz oficera - przy pomocy ołowianego argumentu wyjaśnij mu, że to tobie należy się przepustka na mostek. Ruszaj z nią do Kommando Brucke, okazując po drodze przepustki. Po wejściu po drabinie znajdziesz się na pokładzie. Postaraj się tu nie zgubić. Po chwili zejdź z pokładu na korytarz, okaż kolejną przepustkę gościowi przy schodach i trafisz na mostek. Załatw obydwu panów i zabierz ostatnią przepustkę. Wyjdź z mostka drugą stroną, i z pokładu zabierz klucz francuski (jest w niszy obok jednej z baterii dział na pokładzie). Mając już klucz wybierz się z powrotem (schodząc po drabinie) aż do miejsca, gdzie rozchodzi się droga. Stąd idź do Maschinen Haus. Kolejno demonstruj wszystkim swoje papiery, a kiedy do niej dojdziesz - zejdź po drabinie na dół, pokaż jeszcze raz przepustkę i zejdź do maszynowni. Podejdź do otwartej klapy turbiny i kiedy pojawi się odpowiedni napis - wrzuć klucz francuski między tryby (jak zwykle - kwadratem). Sabotaż udany. Teraz szybciutko wracaj do miejsca z którego zaczynałeś grę. Wyjście znajduje się za drzwiami z napisem Frecht. W roli niespodzianki występują tam dwaj uzbrojeni w karabiny strażnicy.

Misja 2: The Rooftops of Dachsmag

1. Locate Smuggled Weapons (Znajdź przeszmuglowaną broń)
2. Secure Deployment Timetable (Zabezpiecz rozpiskę dostaw)
3. Blow up truck With Demo Charges (Wysadź ciężarówkę ładunkami wybuchowymi)
4. Find Hatchway To Production Facility (Znajdź właz do Hali Produkcyjnej)

Szmuglowana broń znajduje się w skrzyni (otwierasz ją kwadratem) tuż obok miejsca, z którego startujesz. Tak więc - pierwszy cel misji od razu zaliczasz. Pochodź po dachu, załatw z karabinu snajperskiego strażników i zeskocz na dół. Tutaj wykończ pozostałych maruderów, z jednego z budynków zabierz powieszony na ścianie rozpiskę i idź do ciężarówki. Ładunek podłóż z przodu i uciekaj szybko z budynku - zaczaisz się tu na trzech Niemców, który pojawią się skądś po wysadzeniu pojazdu. Teraz wróć po drabinie na dach, z którego zaczynałeś, nie idź jednak na samą górę, tylko niejako na półpiętro. Zobaczysz skrzynie oraz drabinę na przeciwległej ścianie. Musisz tam przeskoczyć. Kiedy już będziesz na drugiej stronie załatw strażnika na górze, a potem kilku na dole - mówię tu o tej stronie z balustradą. Możesz tam zeskoczyć (z powrotem na górę dostaniesz się po drabinie). W każdym razie, następnie musisz zejść na dół po wielkich skrzyniach (druga strona). Oczyść teren. Natkniesz się na większy plac, na którym stoi kolejowa platforma. Widzisz znajdującą się nad nią metalową rurę? Wejdź tam po drabinie (jest mało widoczna - w jednym z wąskich korytarzy). Na górze załatw dwóch żołnierzy, po czym po rurze przejdź na drugą stronę. Na dole usuń przeciwników (oraz drugą, bonusową ciężarówkę). Uważaj jednak - po podłożeniu ładunku i wybiegnięciu z tego zaułka wypadnie na ciebie dwóch Niemców z karabinami maszynowymi. Bądź przygotowany na ich szybką eliminację - są w stanie zdjąć ci trochę życia. Po zwiedzeniu okolicy znajdź kolejną drabinę. Wejdź na górę, zdejmij przeciwników, poskacz jeszcze trochę po dachach i dotrzyj wreszcie do włazu prowadzącego na dół.

Misja 3: The Hunter's Den

1. Find Engine Specs (Znajdź specyfikację silnika)
2. Find Hull Blueprints (Znajdź szkice kadłuba)
3. Destroy Sea Door Control (Zniszcz sterowanie śluzy)
4. Locate and board U 4901 (Odszukaj łódź U 4901 i wejdź na jej pokład)

Rozwal właz, a następnie wszystkich w zasięgu wzroku. Penetruj kolejne pomieszczenia oczyszczając je z faszystowskiego robactwa. Dosyć proste, ale wymaga pewnej systematyki działań. Postaraj się przy tym nie dopuszczać przeciwników w pobliże przycisków uruchamiających alarm (choć i tak możesz je później wyłączać).
Po wyjściu z szybu wentylacyjnego zobaczysz dwa korytarze. Jeden, w wprost - zostaw sobie na później. Najpierw oczyść ten z prawej strony. Kiedy już zbierzesz wszystko co kryje w sobie, udaj się tym na wprost.
W pierwszej większej hali produkcyjnej, w rogu znajdziesz biurko. Po jego otwarciu zgarniesz specyfikację silnika. Idź dalej. W hali z kawałkiem sporego kadłuba zobaczysz korytarz oświetlony na czerwono. Zapuść się do niego (zbierając wcześniej szkice kadłuba ze stolika

Pistolety
Zabaweczki. W zasadzie to sprawdzają się z bliska, ale tak naprawdę służą jedynie do oszczędzania "prawdziwej" amunicji. Jak jest jeden przeciwnik... Chociaż przy headshotach są skuteczne. Ale nie starajcie się strzelać z nich nie celując - dorodny Niemiaszek może przyjąć na korpus sześć-osiem strzałów (Roaring Penstocks) i jeszcze próbować się odgryzać. Ale strzał w głowę sprawdza się jak trzeba.



Karabin snajperski
Rarytas. Przeznaczenie i skuteczność - rozumie się samo przez się. Szkoda, że nie zawsze dostępny, ale można sobie chociaż zoomować. Problem z karabinem snajperskim jest taki, że nie we wszystkich poziomach można znaleźć do niego amunicję. No i te przeklęte hełmy. Strzały w głowę nie zawsze skutkują. Starajcie się więc celować w szyję, krocze (tylko satysfakcja, bo to akurat przeżywają), czy klatkę piersiową. Zresztą sami zadecydujcie.



Granaty
Nie do końca przydatne, bo wróg, jeżeli tylko może - odrzuca je. Przydają się, kiedy wiecie w którym miejscu pojawi się nowy przeciwnik. Skuteczne w małych, zamkniętych pomieszczeniach, albo kiedy trzeba zejść po drabinie (dobrze "rozpoznają" teren). Aha - większa szansa na załatwienie wroga kiedy rzuci się ich kilka (jeden po drugim). Ale uwaga - lepiej rzucać je pod kątem, bo inaczej padają zbyt blisko nóg.



Bazooka
Bardzo skuteczna, tylko trochę zasłania widok. Podobnie jak granat może być orężem obosiecznym (jeżeli jej pocisk wybuchnie zbyt blisko). Dobra w końcowych momentach ostatnich misji, kiedy wrogowie zlatują się pęczkami, a ze zdrowiem krucho. Problem jest z gośćmi stojącymi na otwartej przestrzeni - wtedy lepiej wycelować (R2), bo jeśli nie trafi w gościa bezpośrednio, pocisk przeleci obok nie czyniąc mu żadnej krzywdy.



obok) - w pewnym momencie natrafisz na rozdwojenie. Lewa odnoga doprowadzi cię do pomieszczenia z układem kontrolnym śluzy - podłóż ładunek wybuchowy i pryskaj. Po powrocie do rozgałęzienia dróg idź tym razem prawą. Wyjdziesz na wielką łódź podwodną. Załatw marynarzy (sporo ich tu jest) i obejdź okręt. Wyjdź z drugiej strony i powtórz manewr z eliminacją wrogów przy następnej łodzi.
Aha. Tylko, że tym razem to już jest TA łódź podwodna. Co zresztą chyba widać po rozmiarach. Zabij wszystkich i po trapie wejdź na pokład, a stąd - hop do środka...

Misja 4: Dive!

1. Radio Coordinates To HMS Belfast (Zatalegrafuj koordynaty do okrętu HMS Belfast)
2. Lock Fins To Dive Setting (Ustaw stateczniki na pozycję "zanurzanie")
3. Destroy Fin Controls (Zniszcz układ sterowniczy stateczników)
4. Blow Ballast To Surface Boat (Wypuść balast aby wynurzyć łódź)
5. Find Exit Hatch (Znajdź wyjściowy właz)

Niby sporo do zrobienia, ale tak naprawdę jest to dosyć krótka misja. Na górnym pokładzie załatw marynarzy (szybko i bezboleśnie można to zrobić przy pomocy granatów i pistoletu, który zaskakująco skuteczny okazuje się w tych ciasnych, zamkniętych pomieszczeniach). Nie zapomnij tylko o tym marynarzu w kiblu, który zaczyna niemal za twoimi plecami! Po zejściu na dół - mniej więcej to samo. Uważaj tylko w tym długim korytarzu - tam szkopki mają karabiny maszynowe i walą parami. Po wejściu na górę zaczyna się wykonywanie lawinowo pojawiających się celów misji. W pokoju radiowym nadaj kody, potem przejdź dalej. Za chwilę natrafisz na zawór - przykręć go oraz podłóż ładunki wybuchowe, idź jeszcze dalej - przerzuć wajchy, czym zwolnisz balast i ruszaj na koniec - do drabinki prowadzącej na górę. Dziękujemy U-Bootowi.

ZADANIE 4: ATTACK IMPENETRABLE FORT SCHMERZEN

Misja 1: The Siegfried Forest

1. Destroy Stuka Dive Bomber (Zniszcz Stukasa)
2. Locate Crowbar (Znajdź łom)
3. Open Hatch To Enter Fort (Otwórz właz prowadzący do fortu)
4. Find Entrance To Sublevel (Znajdź wejście w głąb) - później

Początek to standard, który jednocześnie przyzwyczai cię do Niemców kryjących się w małych gniazdkach w koronach drzew. Zawsze oglądaj okolicę pod tym kątem (Niemcy na drzewach są dosyć dobrze widoczni) zanim uczynisz parę kroków. Na tym poziomie polecałbym używanie M1 - bardzo dobrze sprawdza się w trybie celowania (z wciśniętym R2) jako zastępca snajperki. Idź prosto, odwiedź dwa bunkierki (to znaczy dziury w ziemi, do których można się wczołgać) aby zdobyć medykamenty. W końcu trafisz na strażnika przy płocie. Obok niego stoi sobie wieżyczka z karabinem maszynowym. W zasadzie nie polecam próbować rozwalić strzelca karabinu, ale jak ci się uda (trzeba stanąć przy drzewie, lekko się wychylić i strzelić celując mniej więcej obok karabinu, który w tym czasie prawdopodobnie do ciebie pruje). Nagroda - zestaw polowego chirurga oraz trochę amunicji.
Bez względu na to co zrobiłeś, nadszedł czas na zapuszczenie się w las (rozwalając gniazdo karabinu minąłeś tablicę z napisem "Umweg") - wchodź tam. Trzeba załatwić kilku Niemiaszków, (jeden, na drzewie ciska granaty). Potem jeszcze trochę do przodu i pojawi się możliwość zejścia na dół. Tym razem można przeczołgać się na tyły samochodu opancerzonego z karabinem maszynowym. Wystarczy tylko załatwić po drodze Niemca, zdjąć strzelca i można się trochę pobawić. Potem powrót (tą samą drogą, z czołganiem) i dalej. Znowu trochę chodzenia i zabijania. Po czym po raz kolejny - ogrodzenie (tym razem jednak ze strażnikiem bez wsparcia ognia z ciężkiego karabinu). Zdejmij go, a następnie - śmiało drogą, którą wskazuje kolejna tablica z napisem "Umweg". Potem - rozdwojenie. Jedna z odnóg prowadzi do kolejnego niskiego przejścia, druga - do ślepego zaułka z zestawem chirurga polowego (warto tu wrócić po pierwszym ataku na bunkry; uwaga jednak - po wzięciu zdrowia pojawią się Niemcy z karabinami maszynowymi). Proponuję zatem pójść prosto. Po wyjściu po drabinie na górę dobrze jest obrzucać teren za murem granatami - jest tam jeden Stukas oraz kilku strażników do rozwalenia.
Dalej - można też, czając się nieźle, wyeliminować strzelca na wieżyczce z ciężkim karabinem maszynowym. Nie jest to łatwe, ale w sumie się opłaca. Po akcji masz dwa wyjścia - po skrzyniach przeskoczyć na placyk, albo wejść do drugiego podkopu. Ale o tym później, przy okazji dwóch bunkrów. Oczyść placyk z przedmiotów i otwórz bramę. Zaraz naprzeciwko, na drzewie siedzi strzelec. Zdejmij go. No i nadszedł czas prawdy. Dwa bunkry do uciszenia.
Życzę powodzenia. Aha - podejść do tych bunkrów można też z innej strony - korzystając z wykopu, o którym napisałem wyżej. Wybór należy do ciebie. Tak czy inaczej - obydwa karabiny muszą zamilknąć. Możesz spróbować najpierw (korzystając z bramy) gościa z lewej strony, kryjąc się za skrzyniami i wychylając na pojedyncze strzały, a następnie wrócić, zgarnąć zestaw chirurga polowego, przejść dołem, wyjść od drugiej strony i załatwić drugiego gościa z bliska. Jednak warunek - lepiej żeby ten z lewej strony naprawdę nie żył...
Po załatwieniu obydwóch gości zabierz łom (jest przed gniazdem karabinu z prawej strony). Udaj się z nim ścieżką obok karabinów maszynowych. Miń zejście do wykopu i kiedy wyjdziesz na otwarty teren - zastrzel gościa w bunkrze na wprost. Teraz wyjdź powoli na otwarty teren i załatw dwóch porozsadzanych na drzewach drani. I zaczyna się ostatnia faza. Z prawej strony stoi sobie samotny i nikomu niepotrzebny ciężki karabin maszynowy, a naprzeciwko, w oddali (jeszcze go nie widzisz) kolejny ckm. Tyle, że w bunkrze. I z obsługą. Pomagają trochę te kamienne bloki, ale nie będzie łatwo. Spróbuj wykorzystać granaty i po ich rzucie pruj w strzelców. Kiedy ich już załatwisz przejdź podkopem do środka bunkra i otwórz łomem właz. Zejdź po drabinie, przepłyń wodą do końca (równie dobrze mogłoby być - przejdź, bo różnicy nie widać) i wyjdź. Załatw gości i dostań się do bunkra, gdzie wyeliminuj ludzi. Następnie możesz pobawić się jak myśliwy na ambonie (tej w lesie, nie w kościele) - korzystając z kilku stanowisk z ciężkimi karabinami. Niemcy będą biegać wszędzie i zabawa szybko robi się niebezpieczna. Dlatego raczej nie zabaw tu za długo.

Misja 2: Officer's Quarters

1. Send False SOS (Wyślij fałszywy sygnał SOS)
2. Find Orders From Colonel Muller (Znajdź rozkazy płk. Mullera)
3. Acquire Key To Lower Levels (Zdobądź klucz do niższych poziomów)
4. Find Gas Mask (Znajdź maskę gazową) - później

Sporo biegania. Najpierw oczyść wszystkich na tym poziomie, potem udaj się do oświetlonego na czerwono korytarza. Znajdziesz tam schody prowadzące na górę - załatw obsługę działa, zbierz zapasy po czym wracaj na dół i idź małym korytarzem w bok. Po chwili usłyszysz dźwięk radia - wejdź do pokoju z nadajnikiem i wyślij fałszywy sygnał SOS kierujący pomoc do innego fortu. Po powrocie trafisz na skrzynie ustawione przy wejściu do szybu wentylacyjnego. Rozwal je i przeczołgaj się na drugą stronę. Sporo tu pożytecznych przedmiotów. A w jednej ze skrzyń do rozwalenia kryje się zestaw chirurga polowego - przywracający najwięcej energii przedmiot w grze. Po powrocie szybem wentylacyjnym odszukaj drabinę. Wejdź po niej. Po bokach zobaczysz dwie drabiny na górę (prowadzą do stanowisk strzelniczych z jednoosobową obsługą i zapasami) oraz schody. Skorzystaj z nich - ujrzysz obok zejście na dół. Zejdź więc po drabinie. Udaj się prosto aż dotrzesz do kolejnego zejścia na dół. Po krótkiej drodze dotrzesz do pokoju z dokumentami. Zabierz je. Potem poeksploruj sobie okolicę - natkniesz się w końcu na czerwony korytarz. Możesz też wejść przez wyrwę w ścianie i zebrać zestaw chirurga. Potem skieruj się do korytarza, z którego wyjdziesz na pomieszczenie z Niemcami chodzącymi po pomostach na górze. Załatw ich, wejdź po drabinie i znajdź szyb wentylacyjny, z którego skorzystaj. Po wyjściu wrzuć kilka granatów do otworu w podłodze, poczekaj aż na dole trochę się uspokoi i zeskocz (lub zejdź) na dół. Wykończ przeciwników i zacznij schodzić długim, opadającym korytarzem. Na dole natkniesz się na niebieskie drzwi. Miń je i spenetruj korytarze oraz pokoje, z których prowadzą. Z jednego z nich zabierz leżącą na stole maskę przeciwgazową - z drugiego (tam gdzie z toalety korzysta Niemiec) - klucz. Po załatwieniu tego pana, drogą powrotną będą starały ci się odciąć nowe posiłki Niemców. Bądź więc gotowy. Z kluczem wróć do niebieskich drzwi, otwórz je, załatw dwóch wesołych strażników i zmień otoczenie.

Misja 3: Mustard Gas Production

1. Activate Gas Valve one (Przekręć zawór numer 1)
2. Activate Gas Valve two (Przekręć zawór numer 2)
3. Exit Fort (Opuść fort)

Tutaj trzeba systematycznie. Zauważ, że z pomieszczenia, z którego startujesz są dwa wyjścia. Na wprost i w lewo. Obydwa kryją niespodzianki w metalowych hełmach. Podejdź więc do drzwi z lewej i nie wychodząc zbyt daleko wab powoli przeciwników i rzucaj granatami. Po jakimś czasie powinieneś oczyścić ten pokój. Potem pójdź do drzwi na wprost, wrzuć stojącemu za skrzyniami gościowi granat dla rozrywki i wyeliminuj wszystkich, którzy będą się pojawiać. Zrób to jednak w kolejności, żeby nie okazało się, że za daleko wybiegłeś w jakimś kierunku i Niemcy wzięli cię w dwa ognie. Po oczyszczeniu tych kilku pomieszczeń wyjdziesz na platformę. Wybij przeciwników i tutaj (uważaj tylko na granaty). Oczyszczaj starannie kolejne lokacje. W pewnym momencie dojdziesz do korytarza z ciągnącymi się od podłogi do sufitu rurami - przy odrobinie szczęścia poradzisz sobie bez strzału, bo Niemcy lubią rzucać tu granatami, które od rur się odbijają i padają im pod nogi. Po minięciu alei samobójców dojdziesz do następnej - tym razem jest to po prostu korytarz z kilkoma odnogami, w których pochowali się Niemcy. Rzucaj granaty i strzelaj z karabinu. Niekoniecznie starannie celując. Tutaj wszyscy raczej się nie powysadzają, ale jeden czy dwóch - powinno. Po odrobaczeniu korytarza idź na jego koniec i zejdź po drabinie. Rzucając wcześniej na dół parę prezentów bez zawleczek. Na dole rozwal strażników i wejdź po drabinie prowadzącej na pomost. Załatw stojących ci na drodze złych panów, przejdź na drugi koniec pomostu, zejdź na dół po drabinie (jeżeli wrócisz dołem natkniesz się na zestaw chirurga polowego) po czym znajdź i przekręć jeden zawór, a następnie, w pobliżu - drugi i zrób z nim to samo. Jeszcze tylko odszukaj drabinę prowadzącą do wyjścia z poziomu.

ZADANIE 5: SABOTAGE THE RJUKAN HYDRO PLANT

Misja 1: The Roaring Penstocks

1. Stop Water Flow In Center Pipe (Zatrzymaj pływ wody w głównym rurociągu)
2. Destroy All Power Relays (Zniszcz wszystkie przekaźniki)
3. Shut Down Main Power Grid (Zdezaktywuj główne źródło zasilania)
4. Enter Hydro Plant (Opuść hydroelektrownię)

Nareszcie do dyspozycji oddany zostaje konkretny karabin maszynowy. Do BAR-a pasuje amunicja z każdego pistoletu maszynowego, więc nie będzie z tym kłopotów.
Pierwszy punkt misji - zakręcenie zaworu - do zrobienia natychmiast. Widzisz ten wielki zawór? Tak, to właśnie on.
Teraz - zdjąć Niemców i dalej w dół. Zaraz obok jest jeszcze jeden zawór. Przekręć także i ten, po czym zastrzel przeciwników i zeskocz. Droga sama cię poprowadzi. Miniesz kolejne wielkie rury po czym znów trafisz do znajomych korytarzy. Usuń przeszkody mówiące po niemiecku i w jednym z pomieszczeń zwróć uwagę na szyb wentylacyjny (odsłoni się po rozwaleniu jednej z paczek). Wejdź do niego i przejdź do samego końca załatwiając na końcu wroga. Po wyjściu wysadź przekaźniki (dwa z sześciu). Dalej następuje opcja z oczyszczeniem terenu z wrażych jednostek. Standard. W końcu natkniesz się na kolejne wejście do szybu wentylacyjnego (zdrowie), a potem znajdź drabinę. Na górze załatw Niemca i wejdź do szybu wentylacyjnego. Wyjdziesz z jednego, wejdziesz do drugiego po czym znowu wyjdziesz, ale tym razem już na mostek. Załatw szkopka, przeskocz na mostek i wysadź kolejny przekaźnik (uważaj - okaże się, że za tobą pełniał jakiś niewidzialny koło). Ruszaj dalej. I znowu szyb. I jeszcze jeden. No i wreszcie staniesz na wyprostowanych nogach. Ruszaj przed siebie. Po pewnym czasie natrafisz na serię podobnych odcinków korytarza z mostkami poniżej - chadzają po nich Niemcy. Na drugim z kolei możesz zejść na dół - kolejny przekaźnik do rozwalenia. Na dole pochodź jeszcze trochę - natkniesz się na ostatnie dwa przekaźniki oraz główny wyłącznik. Przerzuć go i uderzaj do wyjścia. Uważaj tylko na Niemców wyskakujących z tyłu. Po drodze rozwalaj skrzynie - ich wybuchowa zawartość bywa pomocna, kiedy obok stoi jakiś przeciwnik.

Misja 2: Generators Of Destruction

1. Disable All Generators (Wyłącz wszystkie generatory)
2. Shut Down Flow To Heating Tanks (Wyłącz dopływ do grzejników)
3. Destroy All Research Files (Zniszcz całą dokumentację badawczą)
4. Locate D20 Output Report (Znajdź raport wyjściowy o D20)
5. Locate Elevator (Znajdź windę)

Zauważ, że profesorowie czasami się ciebie boją i podnoszą ręce do góry, kiedy się do nich zbliżasz.
No dobrze. Zejdź po drabinie, załatwiaj straże aż dotrzesz do drogowskazów prowadzących do przełączników. Są trzy pulpity - po włączeniu wszystkich pierwszy cel misji masz z głowy. Pojawią się za to sfrustrowani Niemcy. Eliminuj ich. Pędź przed siebie - dotrzesz do pierwszego zaworu. Przekręć go. Teraz leć dalej korytarzem, aż natkniesz się na ciężki karabin maszynowy. Zdejmij

obsługę, zbliż się do karabinu i zauważ szyb wentylacyjny. Przejdź nim - wyjdziesz na drugi zawór (obróć). Potem możesz wrócić do karabinu i załatwić maruderów. Czas iść dalej. Natrafisz na kilka pokoi, w których stoją szafy z papierami. Wysadź ich sześć, z kolejnego pomieszczenia zabierz leżący na stole raport i pędź do windy.

Misja 3: Betrayal in The Telemark

1. Open Emergency Release Valve (Odkręć zawór awaryjnego zwolnienia)
2. Divert Heavy Water Vats (Odwróć bieg "ciężkiej wody")
3. Acquire Delivery Schedule (Znajdź harmonogram dostaw)
4. Locate Garage (Znajdź garaż)
5. Disable Truck (Zniszcz ciężarówkę)

Po wyjściu z windy kieruj się prosto eliminując po drodze kilku niezbyt dobrze uzbrojonych profesorów oraz dosyć dobrze uzbrojonych żołnierzy. Kiedy dotrzesz do pokoju z szafkami będziesz miał dwie drogi - jedna (w lewo) zaprowadzi cię do małego składziku z dwoma strażnikami (jest tam zdrowie), a druga (prosto) do pierwszego z czterech zaworów odwracających bieg "ciężkiej wody". Przekręć go i pędź dalej. W następnym pomieszczeniu jest kolejny zawór. Po przejściu dalej trafisz do większego korytarza z pomostem, na którym jest Niemiec. Załatw go oraz wszystkich na dole i wejdź po drabinie. Przekręć tam zawór awaryjnego zwolnienia. Potem zejdź na dół i przekręć trzeci zawór "ciężkiej wody", a w następnej lokacji (za oświetlonym na czerwono korytarzem) - jeszcze jeden. Tutaj też możesz obejść zbiornik i wejść na niego po drabinie - znajdziesz zdrowie i amunicję. Po zejściu ze zbiornika ruszaj dalej opadającym w dół korytarzem. Natrafisz na kilku natrętnych strażników oraz rozdwojenie drogi. Przy okazji - na Niemców, którzy kryją się za skrzyniami bardzo skuteczny jest shotgun. Z jakiegoś niewytłumaczalnego powodu, strzały z shotguna w skrzynię za którą kryje się Niemiec, dosięgają także tego nieszczęśnika. Nawet jeżeli nie wystaje nawet na kawałek. Tak więc ładuj z shotguna w skrzynie, za którymi się kryją. To działa. Ale wracajmy do misji. Pójdź w bok odnogą, załatw przeciwników i zabierz znajdującą się za skrzyniami przy ścianie rozpiskę. Potem wracaj do opadającego korytarza i kieruj się dalej w głąb zakładu (uważaj na plecy - przeciwnicy będą za nimi wyrastali w najmniej spodziewanych momentach). Po chwili dotrzesz do garażu. Podłóż ładunek pod ciężarówkę i uciekaj. Pamiętaj tylko, aby nie opuścić niegościnnego wnętrza zakładu przed tym jak wybuchnie podłożony ładunek - inaczej nie zaliczysz ostatniego celu misji.



Misja 4: Heavy Water

1. Disable Both Trucks (Zniszcz obydwie ciężarówki)
2. Disable Power Station (Zniszcz siłownię)
3. Sabotage Ferry (Zniszcz barkę)

W tej misji czeka cię pierwsze spotkanie z uzbrojonymi w panzerfausty Niemcami. Unikaj ich strzałów strafe'ując. I naucz się szybko reagować na widok jasnego rozbłysku z miejsca gdzie stoi celujący w ciebie przeciwnik. Na gości z wyrzutniami przydaje się bieg z bronią - są jacyś tacy lękliwi i zaczynają się wtedy cofać. Pierwsza ciężarówka do wysadzenia jest zaraz obok miejsca, w którym zaczynasz misję. Są tu też wybuchowe skrzynie kryjące amunicję oraz zdrówko. Ruszaj stąd drogą (jedyną) i niszcz przeciwników. Wkrótce natrafisz na odnogę prowadzącą w prawo. Skręć tam, a po chwili znowu pojawi się możliwość obrania jednego z dwóch kierunków. Idź więc konsekwentnie w prawo (droga w lewo zaprowadzi cię do głównej drogi, tyle, że górą). Idąc prawą odnogą dowiesz się czym zajmują się Niemcy w wolnych chwilach. Załatw gości, zabierz zapasy i wracaj do głównej drogi (możesz pójść górą, korzystając z odnogi o której wspomniałem wcześniej). W pewnym momencie (uważaj na Niemców na wzniesieniach) dotrzesz do drugiej ciężarówki. Potraktuj ją tak jak i jej poprzedniczkę. Po chwili miniesz mały posterunek (są za nim apteczki). Idąc dalej prosto natkniesz się na tunel. Niedługo za nim jest skręt w lewo. Pójdź tam - dojdziesz do strzelca ciężkiego karabinu maszynowego. Załatw gościa i wracaj na główną drogę. Po załatwieniu kilku patroli dotrzesz do bramy. Jest przed nią droga prowadząca w lewo. Udaj się nią - na końcu czeka mała siłownia do wysadzenia. Postaraj się wbiec tam szybko i załatwić obsługę ciężkiego karabinu maszynowego - jeżeli się sprężysz nawet nie dotkną spustu. Nie zabaw za długo za samym karabinem - Niemcy będą walić tłumami (załatwiłem ośmiu, a jeszcze jakiś się tam pętał). Po rozwaleniu przeciwników oraz siłowni, wracaj do bramy, otwórz ją, oczyść teren i podłóż ładunek na barce. Kiedy wybuchnie - uciekaj.

ZADANIE 6: CAPTURE THE SECRET GERMAN TREASURE

Misja 1: Mountain Pass

1. Destroy Generator Fuel (Zniszcz paliwo do generatora)
2. Locate Mine Entrance (Znajdź wejście do kopalni)

Niespecjalnie trudna misja. Dużo chodzenia naprzód z okazjonalnymi uskokami na bok w celu załatwienia obsługi bunkrów. Poza tym wreszcie pojawiła się pani bazooka. Niestety jest po obydwu stronach. Generalnie radzę w tej misji przykleić się do ścian i patrzeć co się dzieje (pociski z bazooki lecą dosyć wolno i wyraźnie widać kiedy są wystrzeliwane - dlatego dosyć łatwo jest je ominąć strafe'ując przy pomocy R1 i L1). Goście z bazookami mają wtedy sporo kłopotów ze strzelaniem - nie zawracają sobie głowy takimi bzdetami jak możliwość zginięcia od własnego strzału, który rozpłaszczy się na jakimś występie. I bardzo dobrze. Udało mi się przejść tę misję bez ani jednej rany - w sumie jakoś kiepsko strzelali nadbiegający, a poza tym wyjątkowo skutecznie sami załatwiali się granatami. Paliwo rozwalić jest bardzo łatwo. Problem pojawia się przy gnieździe karabinu maszynowego, ale mając bazookę, nie powinniście zabawić tam zbyt długo. Po załatwieniu strzelca nie rzucaj się jednak od razu do karabinu - kilku Niemców tylko czeka aby podziurawić ci plecy, gdybyś miał taki pomysł (jeden ma nawet panzerfaust). Po ich zdjęciu (oraz tego denerwującego szczurka w małej jaskini na górze) ruszaj dalej. Tu sprawa robi się prosta. Załatwiaj po drodze wszystkich, aż dotrzesz wreszcie do pomieszczenia ze zbiornikami. Ładunki poumieszczaj pomiędzy ich nogami i po wysadzeniu wszystkich czterech ruszaj do wyjścia. Gdyby ogień uzbrojonych w karabiny maszynowe Niemców był zbyt dokuczliwy użyj bazooki, ale nie przesadzaj - nie ma zbyt wiele amunicji (chociaż możesz znaleźć w pobliżu magazyn, w którym trzech Niemców strzeże paru przydatnych przedmiotów). Na koniec oczyść wyjście strzeżone przez dwóch nieprzyjaciół i...



Misja 2: Merker's Upper Mine

1. Eliminate 8 SS. Demo Squad Members (Wyeliminuj 8 saperów z oddziału specjalnego SS)
2. Recover Dahood Manuscript (Znajdź Manuskrypt Dahood)
3. Acquire Elevator Key (Zdobądź klucz do windy)
4. Locate Elevator (Znajdź windę)

Ruszaj drogą w dół. Sapera z elitarnej jednostki załatwiaj strzałem w tył głowy. Niezbyt humanitarne, ale to prawdziwi dranie więc nie ma się co litować. Poza tym, jeżeli tylko takiego zranisz - odwróci się i przedstawi cię swoim szybkim znajomym, więc raczej nie dawaj mu okazji. W niemal każdej odnodze od głównej drogi (tej z torami oraz przewodami trakcyjnymi) znajdziesz sapera (zwykle są w pobliżu filarów, dlatego obchodź wszystko co sięga sufitu). A tak na marginesie - jest tu sporo gości z bazookami - uważaj więc na wszystkich, którzy ociągają się ze strzelaniem z karabinu maszynowego (pewnie właśnie namierzają cię z tej rury). Dosyć często przydaje się taktyka frontalnego ataku na gościa z panzerfaustem - jeżeli biegniesz na takiego dzierżąc w garści spluwę, to zaczyna się on cofać. Nie zawsze - ale jest to dosyć przydatne. Manuskrypt znajdziesz za wagonikiem w drugiej, większej jaskini z dwoma saperami. Zresztą - w tym momencie powinieneś mieć zdjętych już czterech z wymaganych ośmiu SS-manów. Po wyjściu z jaskini (wyjście z wagonikiem) natrafisz na kilku Niemców oraz pnącą się do góry drogę w bok. Na końcu czeka kolejny saper oraz wymagany klucz do windy (jest na stole). Teraz jednak uwaga - po powrocie na tory co jakiś czas oglądaj się do tyłu - Niemcy będą próbowali brać cię w dwa ognie. Niestety jest to przy okazji podręcznikowy przykład gości biorących się z powietrza (jeżeli dobrze wyczujesz moment, to możesz zobaczyć jak przeciwnicy pojawiają się nagle przed tobą dosłownie znikąd). Dalej tylko eksterminacja i otwarcie windy.

Misja 3: Treasure Caverns

1. Locate The Curator Inventory (Znajdź dokumenty inwentaryzacyjne)
2. Locate and Disarm All Bombs (Znajdź i rozbrój wszystkie bomby)

Najpierw odwiedź korytarz z prawej strony, załatwiając po drodze Niemców. Na końcu znajdziesz wymagany spis skradzionych dzieł. A potem - powrót i mozolna droga z odcinaniem drucików w porozstawianych bombach. Są one ulokowane przy kamiennych oraz naturalnych filarach w jaskiniach. I tak - w pierwszej jest do zneutralizowania jedna bomba (zneutralizowana - czyli pali się zielone światełko), w następnej - trzy, potem zeskok w dół i przejście szybem wentylacyjnym (uwaga na gościa z panzerfaustem) i po wyjściu z szybu - kolejne dwie. Czyli - półmetek (bo bomb trzeba rozbroić dwanaście). Teraz ostrożnie - po przejściu tunelem na dół i wyjściu na jaskinię z mostem zatrzymaj się. Na końcu mostu stoi niewidoczny z tej odległości gość z panzerfaustem, który tylko na was czeka. Wybór należy do ciebie. Po minięciu tej jaskini trafisz do następnej - są w niej dwie bomby, a w ostatniej - cztery. Oraz wyjście z kopalni.

ZADANIE 7: ESCAPE THE V2 ROCKET PLANT

Misja 1: Buzzbomb Assembly

1. Find V1 Target List (Znajdź listę celów dla rakiet V1)
2. Destroy V1 Launch Control System (Zniszcz system odpalania rakiet V1)
3. Open Blast Doors (Otwórz właz wyrzutni pocisku)
4. Locate Emergency Hatch (Znajdź właz awaryjny)

Miń chatkę, zejdź na dół po drabinie i przygotuj się na ciężką walkę. Po zdjęciu przeciwników ruszaj dalej. Nie ma tu specjalnie skomplikowanych czynności - trzeba iść dokąd prowadzi droga. Wreszcie dotrzesz jednak do platformy z drabinkami - po drugiej stronie ostrzeliwał będzie się naukowiec. Jest to druga z kolei taka platforma, ale to tę należy zapamiętać. Tędy uciekniesz po wypełnieniu innych zadań. Teraz jednak miń tę lokację i ruszaj dalej. Po drodze będziesz też mijał sporych rozmiarów drzwi - za jednymi z nich (chodź tak w zasadzie obydwie pary drzwi obok siebie prowadza do tego pomieszczenia) stoi biurko z listą celów rakiet V1. Po jej zabraniu ruszaj dalej - droga zaprowadzi cię do pomieszczenia z zaworem (przekręć) oraz systemem odpalania rakiet V1 - to ta konsoleta pod szybą (podłuż ładunek). Nadeszła najtrudniejsza część misji. Musisz wrócić do sali z naukowcem ze śluzą awaryjną (wspomniałem o niej wcześniej). A na drodze stanie ci kilku niesympatycznych Niemców. Przyda się tu bazooka. Po dojściu do pomieszczenia zejdź na dół po drabince i pędź przez nowo otwarte drzwi.

Misja 2: Vengeance Production

1. Find Scientist Roster (Znajdź listę naukowców)
2. Acquire V2 Schematics (Znajdź schematy V2)
3. Gain Access To Guidance Lab (Uzyskaj dostęp do laboratorium sterowania lotem)
4. Sabotage Gyro Guidance System (Podmień schemat lotu)
5. Find Launch Area (Znajdź miejsce startu)

Początkowo - standardowa eksterminacja. Zwracaj jednak uwagę na szyby wentylacyjne - kryją przydatne przedmioty (jeden jest z lewej strony, niedaleko miejsca, z którego zaczynasz; apteczkę zabierz jednak dopiero po tym jak trochę cię podziurawią). Sporo w tym poziomie walk z Niemcami poukrywanymi za ścianami - nie zapomnij o przydatnej w takich sytuacjach bazooce. Kiedy dojdziesz do salki z dwoma naukowcami - wejdź do środka, rozpraw się z nimi i zabierz listę naukowców. Stąd kieruj się do dalszej części korytarza. Po dłuższej wędrówce tym labiryntem dotrzesz do długiego, prostego i szerokiego korytarza. Idąc nim miniesz wózki, na których załadowane są rakiety i dotrzesz wreszcie do stolika na którym leżą sobie schematy rakiety V2. Zabierz je i ruszaj na górę po drabinie (tam gdzie wcześniej stali Niemcy, których jak podejrzewam, już usunąłeś). Stąd dostaniesz się do sieci pokoików. W jednym z nich, za zamkniętymi drzwiami znajdziesz biednego profesora z karabinem maszynowym, oraz żyrokompas. Pobaw się nim. W ten sposób odfajkowałeś już prawie wszystkie cele tej misji. Stąd drugim wyjściem trafisz do innego szerokiego korytarza z rakietą leżącą na wózku. Idź po torach miażdżąc wszystko i wszystkich na swej drodze. Koniec misji czeka u wyjścia.

Misja 3: Gotterdammerung

1. Launch Sabotaged V2 (Wystrzel sabotowaną rakietę V2)

Prosta w założeniach, nie taka już prosta w realizacji misja. Przeciwnicy będą się pojawiać - tak więc najpierw pozbądź się kilku z przodu, zbierz amunicję i inne pożyteczne przedmioty spoza worków z piaskiem, a następnie weź się za rozwalanie drewnianych pudeł z lewej strony kanionu. Kiedy już to zrobisz ostrożnie wyjdź na klif i obrzucaj plac wokół rakiety granatami (rzucaj w różne miejsca). Potem zejdź o jeden poziom na dół i zrób to samo. Przy odrobinie szczęścia zostanie tylko ten koleś w budce za szybą. Szyby nie rozwalisz z karabinu, ale... Klapa na górze jest otwarta, prawda? Po kilku próbach można tam wrzucić granat z miejsca, w którym stoisz (na tym prowizorycznym tarasie). Fajna sprawa. Mnie się podobało. Ładny, daleki rzut i... Koniec. Zeskocz więc na dół, podejdź do budki, wejdź na górę, zeskocz do środka i odpal rakietę. Dziękuję.

DUNE 2000

Oto skład jednostek bojowych i struktur zaplecza dostępnych w grze DUNE 2000, według informacji Westwood Studios i własnych obserwacji oraz taktyk. Opis zawiera: ogólną charakterystykę typu, domy, dla którego dostępna jest dana jednostka, wymagania zaplecza gospodarczego do budowy, oraz cechy militarne. Występujące w opisie sformułowania "odporny na ogień czołgowy" mogą oznaczać, że dana jednostka jest zbyt szybka dla czołgów, a sam jej pancerz - fizycznie - nie przetrzyma nawet trzech trafień dużego kalibru.

txt: Grabarz

CARRYALL



Typ: Jednostka Powietrzna
Dom: Każdy
Wymaga: High Tech Factory
Zasięg: Nieokreślony - Prędkość 160 km/h
Pancerz: Ciężki. Może być uszkodzony tylko bronią powietrze-powietrze.
Zastosowanie: To pojazdy transportowe, nieuzbrojone. Mogą pomagać Harvesterom (kombajnom) w transporcie na duże odległości.

COMBAT TANK



Typ: Średni Czołg Szturmowy
Dom: Każdy
Wymaga: Heavy Factory
Zasięg: Średni - Prędkość: 40 km/h
Pancerz: Średni. Bardzo odporny na broń lekkiego kalibru, bezbronny wobec rakiet. Nieodporny także na działa przeciwczołgowe.
Zastosowanie: Przede wszystkim przeciwko pojazdom wroga.

DEATH HAND MISSILE



Typ: Pomocnicza Rakieta Ofensywna
Dom: Harkonennowie
Wymaga: The Harkonnen Palace
Zasięg: nieokreślony, prędkość 700 km/h
Pancerz: brak
Zastosowanie: Rakieta owa jest nosicielem potężnych głowic atomowych. Sieje ogromne spustoszenia nawet na bardzo oddalonych od wyrzutni terenach.

DEVASTATOR



Typ: Zaawansowany Czołg Bojowy
Dom: Harkonennowie
Wymaga: Heavy Factory oraz IX Research Center
Zasięg: Średni - Prędkość: 30 km/h
Pancerz: Bardzo odporny na ogień karabinów i materiałów wybuchowych, poddaje się ogniowi rakiet i dział dużego kalibru.
Zastosowanie: Najpotężniejszy czołg Diuny. Niestety bardzo powolny - zarówno w kwestii poruszania się, jak i oddawania strzałów. Czasem opłaca się wysłać go na misję samobójczą i doprowadzić do autozniszczenia, wraz z otaczającymi go przeciwnikami.

DEVIATOR



Typ: Pomocniczy Pojazd Bojowy
Dom: Ordosi
Wymaga: Heavy Factory oraz IX Research Center
Zasięg: Średni - Prędkość 30 km/h
Pancerz: Średnio wytrzymały. Niemniej jednak atakowanie go działami dużego kalibru najczęściej mija się z celem - patrz niżej.
Zastosowanie: Pojazd ów nie zadaje obrażeń fizycznych. Rozpyla jednak chmurę narkotyku, który zwraca jednostki przeciwnika przeciwko sobie. Obsługa pojazdu jest na ten narkotyk odporna.

ENGINEER



Typ: Mechanik/Siły Specjalne
Dom: Każdy
Wymaga: Rozbudowanych (Upgraded) Barracks
Zasięg: Nieokreślony - Prędkość: 10 km/h (pieszo)
Pancerz: Lekki. Tylko broń przeciwczołgowa nie jest skuteczna przeciwko nim.
Zastosowanie: Można wysłać go do budynku przeciwnika, a on dokona tam sabotażu i przystosuje budynek dla ciebie.

FREMEN



Typ: Lud Koczowniczy
Dom: Atrydzi
Wymaga: Atreides Palace
Zasięg: Średni - Prędkość: 17 km/h (piechotą)
Pancerz: Średni. Choć odporni na pociski przeciwczołgowe, łatwo ulegają zwykłym karabinom i materiałom wybuchowym.
Zastosowanie: To ludzie pustyni. Niewidzialni, dopóki nie znajdą się w zasięgu wzroku jakiejś jednostki piechoty, lub nie otworzą ognia. Trudni przeciwnicy.

FRIGATE



Typ: Pojazd Międzygwiezdny
Dom: CHOAM Merchant Guild (Gildia Handlarzy)
Wymaga: Starport
Zasięg: Nieokreślony - Prędkość 250 km/h
Pancerz: Nie opisano.
Zastosowanie: Fregata automatycznie dostarcza jednostki zamówione w Starporcie.

LIGHT INFANTRY



Typ: Jednostki Naziemne
Dom: Każdy
Wymaga: Barracks
Zasięg: Mały - Prędkość 10 km/h
Pancerz: Lekki. "Cel niemożliwy" dla rakiet i dział większego kalibru, ale nieodporny na materiały wybuchowe i karabiny.
Zastosowanie: Właściwie tylko do walki przeciw piechocie i nieopancerzonym pojazdom.

MCV (MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE)



Typ: Polowa Instalacja Produkcyjna
Dom: Każdy
Wymaga: Rozbudowanej (Upgraded) Heavy Factory oraz Repair Pad
Zasięg: Nieokreślony - Prędkość: 15 km/h
Pancerz: Średni. Uszkodzić go potrafią tylko rakiety i działa wielkiego kalibru.
Zastosowanie: MCV może się przemieszczać i w dowolnym miejscu zatrzymać, przekształcając się w Construction Yard.

MISSILE TANK



Typ: Pomocniczy pojazd bojowy
Dom: Każdy (Ordosi mogą sprowadzić MT ze Starportu)
Wymaga: Rozbudowanej (Upgraded) Heavy Factory oraz IX Rsrch Cntr.
Zasięg: Duży - Prędkość: 40 km/h
Pancerz: Średnio odporny. Duże kalibry są w walce z nim nieefektywne.
Zastosowanie: Porównaj z ROCKET TURRET. Porusza się znacznie żwawiej od ciężkich czołgów. Niestety przegrywa z piechotą.

ORNITHOPTER



Typ: Samolot Bojowy
Dom: Atrydzi
Wymaga: Rozbudowana (Upgraded) High Tech Factory
Zasięg: Nieograniczony - Prędkość: 340 km/h
Pancerz: Nieodporny na rakiety. Może być trafiony pociskami powietrze-powietrze.
Zastosowanie: Używaj do walki przeciwko piechocie i zapleczu gospodarczemu. Najszybszy samolot na Diunie.

QUAD



Typ: Lekki Pojazd Szturmowy
Dom: Każdy
Wymaga: Rozbudowana (Upgraded) Light Factory
Zasięg: Krótki - Prędkość: 59 km/h
Pancerz: Lekki. Niemniej jednak jest odporny na broń lżejszego kalibru, a zbyt szybki dla broni kalibru wielkiego (rakiety, działa).
Zastosowanie: Godny przeciwnik dla większości pojazdów. Znacznie lepszy od TRIKE'a. Niezła sprawa.

RAIDER



Typ: Pojazd Szybkiego Reagowania i Rozpoznawczy
Dom: Ordosi
Wymaga: Light Factory
Zasięg: Krótki - Prędkość: 90 km/h
Pancerz: Lekki. Szybkość ratuje go jednak przed ciężkimi działami.
Zastosowanie: Pancerz i prędkość czynią go lepszym od Trike'a. Najlepsze pojazdy na Diunie przeciwko piechocie i nieuzbrojonym wehikułom.

SABOTEUR



Typ: Siły Mentalne
Dom: Ordosi
Wymaga: Ordos Palace
Zasięg: Nieograniczony - Prędkość 15 km/h (piechotą)
Pancerz: Lekki. Piechur odporny jest na pociski przeciwczołgowe, ale ulega ogniowy przeciwpiechotnemu.
Zastosowanie: Sabotażysta wybiega z pałacu Ordos i udaje się w kierunku celu. Tam wchodzi do środka i budynek, do którego wszedł po chwili legnie w gruzach. Po drodze, rzecz jasna, sabotażysta nie może zostać zabity.

SANDWORM



Typ: Istota Diuny
Dom: ——
Wymaga: ——
Zasięg: Nieokreślony - Prędkość: 30 km/h
Pancerz: Ciężki. Niemal niemożliwością jest zniszczenie Czerwi za pomocą piechoty. Za to celnie wpakowana rakieta czy pocisk z działa wielkiego kalibru budzi w nich zrozumiały respekt.
Zastosowanie: Żadne. A najgorsze jest to, że jeszcze zżerają kombajny (HARVESTER) i inne jednostki.

SIEGE TANK

Typ: Pomocniczy Pojazd Bojowy
Dom: Każdy
Wymaga: Rozbudowana (Upgraded) Heavy Factory
Zasięg: Duży - Prędkość: 32 km/h
Pancerz: Ciężki. Szkodzą mu praktycznie tylko rakiety i działa wielkiego kalibru.
Zastosowanie: Niezły przeciwko piechocie i nieuzbrojonym pojazdom. Niestety - niemal każde z cięższych dział jest szybsze od niego.

SARDAUKAR

Typ: Baza naziemna
Dom: Imperium
Wymaga: Barracks
Zasięg: Średni - Prędkość: 15 km/h
Pancerz: Średni. Odporny na broń przeciwczołgową, lecz niemal bezbronny wobec pocisków karabinowych i materiałów wybuchowych.
Zastosowanie: Zaopatrzona w dwa rodzaje dział - rakietnicę i karabin maszynowy - broń ta jest równie skuteczna przeciw czołgom co piechocie. Bez wątpienia elitarna jednostka Imperium.

SONIC TANK

Typ: Zaawansowany Czołg Bojowy
Dom: Atrydzi
Wymaga: Heavy Factory oraz IX Research Center
Zasięg: Średni - Prędkość: 44 km/h
Pancerz: Średni. Odporny na materiały wybuchowe i karabiny. Nieodporny na działa i rakiety.
Zastosowanie: Najlepszy do walki przeciw piechocie i lekkim pojazdom. Niestety jego fala dźwiękowa rani wszystkich w swoim zasięgu.

THUMPER

Typ: Jednostka Obronna Instalacji Naziemnych
Dom: Każdy (tylko w opcji multiplayer)
Wymaga: Rozbudowanych (Upgraded) Barracks
Zasięg: Nieokreślony - Prędkość 15 km/h
Pancerz: Lekki. Odporny na broń przeciwczołgową - reszta zadaje normalne obrażenia.
Zastosowanie: Potrafią wytwarzać rytmiczne sygnały, wabiących pustynne Czerwie.

TRIKE

Typ: Lekki Pojazd Rozpoznawczo/Zaczepny
Dom: Atrydzi, Harkonennowie
Wymaga: Light Factory
Zasięg: Krótki - Prędkość: 72 km/h
Pancerz: Lekki. Za szybki dla ciężkich dział, ale reszta - niestety daje sobie z nim radę.
Zastosowanie: Na piechotę, lekkie pojazdy i oczywiście jako jednostka rozpoznawcza.

TROOPERS

Typ: Jednostki Naziemne
Dom: Każdy
Wymaga: Rozbudowane (Upgraded) Barracks
Zasięg: Średni - Prędkość 6km/h (piechotą)
Pancerz: Lekki. Odporni na rakiety i działa wielkiego kalibru.
Zastosowanie: Przeciw pojazdom i budynkom. Niestety nie sprawdzają się przeciw piechocie.

Struktury Zaplecza

IX RESEARCH CENTER

Typ: Budynek Naukowy
Wymaga: Outpost
Pancerz: Lekki. Niestety - wiadomo co to oznacza.
Zastosowanie: Umożliwia rozbudowę budynków i pojazdów. Typowa placówka naukowa, dzięki której powstają prototypy nowych broni i technologii.

BARRACKS

Typ: Budynek Produkcyjny
Wymaga: Wind Trap
Pancerz: Średni. Nieodporny na większość rodzajów broni.
Zastosowanie: W stanie początkowym są jednostami szkolenia oddziałów piechoty (INFANTRY). Muszą być rozbudowane, by spełniać inne funkcje.

CONCRETE SLAB

Typ: Fundament
Wymaga: Construction Yard
Pancerz: Średni. Gdy zostanie zniszczony musi być wymieniony na nowy - nie można go naprawić.
Zastosowanie: Zapobiegają uszkadzaniu budynków wskutek działania niekorzystnych czynników erozyjnych pustyni.

CONSTRUCTION YARD

Typ: Instalacja Produkcyjna
Wymaga: Jest budowana przez Mobile Construction Vehicle
Pancerz: Średni. Raczej odporny, ale bez przesady.
Zastosowanie: Można go wysłać w dowolne miejsce Diuny i osadzić - za pomocą MCV. Będzie produkował moc niezbędną do wybudowania pierwszych stałych budowli. Jego obrona jest bardzo ważna!

GUN TURRET

Typ: Wieża Obronna
Wymaga: Barracks
Pancerz: Średni. Uszkadzają go tylko rakiety i broń większego kalibru.
Zastosowanie: Obrona bazy. Turret ustawiony w jej pobliżu otworzy ogień do każdego wroga w zasięgu.

HEAVY FACTORY

Typ: Instalacja Produkcyjna
Wymaga: Refinery
Pancerz: Ciężki. Niemniej jednak przydatność tej fabryki jest tak wielka, że wypada ją chronić dodatkowo.
Zastosowanie: Można w niej budować ciężkie pojazdy jak czołgi i kombajny. Wraz z rozbudową, także bardziej zaawansowane pojazdy.

HIGH TECH FACTORY

Typ: Instalacja Produkcyjna
Wymaga: Outpost
Pancerz: Lekki. Właściwie bezbronny.
Zastosowanie: Niezbędny do budowy Caryalli. Atrydzi mogą go rozbudować, celem produkcji Ornitopterów.

LIGHT FACTORY

Typ: Instalacja Produkcyjna
Wymaga: Refinery
Pancerz: Średni. Wymaga jednak dodatkowej ochrony.
Zastosowanie: Do produkcji lekkich pojazdów. Rozbudowana może tworzyć bardziej zaawansowane lekkie pojazdy.

OUTPOST

Typ: Bojowe Urządzenie Sondujące
Wymaga: Barracks
Pancerz: Średni. Większość broni może go uszkodzić.
Zastosowanie: Jeśli posiadasz wystarczającą ilość mocy, OUTPOST może wygenerować dla ciebie mapę okolicy. Jej wielkość jest zależna od aktualnej mocy i odkrytego terenu.

PALACE

Typ: Budynek Rządowy
Wymaga: IX Research Center
Pancerz: Ciężki. Niemniej jednak Pałac nie jest niezniszczalny.
Zastosowanie: Jest siedzibą jednostek koordynacyjnych. Ponadto dają dostęp do licznych zaawansowanych broni, niedostępnych bez nich (np. DEATH HAND MISSILE, czy SABOTEUR).

REFINERY

Typ: Obiekt Przemysłowy
Wymaga: Wind Trap
Pancerz: Średni. Generalnie ulega wszystkim typom broni.
Zastosowanie: Podstawa przetwórstwa Melanżu (Spice) na Diunie.

REPAIR PAD

Typ: Instalacja Produkcyjna
Wymaga: Heavy Factory
Pancerz: Średni. Niestety trzeba go chronić.
Zastosowanie: Można na nim reperować zepsute pojazdy.

ROCKET TURETT

Typ: Wieża Obronna
Wymaga: Outpost
Pancerz: Ciężki. Uszkadzają go tylko rakiety i działa wielkiego kalibru.
Zastosowanie: Wieża obronna miotająca rakiety o dużym zasięgu. Wymaga sporego nakładu mocy do obsługi urządzeń radarujących.

SILO

Typ: Magazyn
Wymaga: Refinery
Pancerz: Lekki. Zupełnie bezbronny.
Zastosowanie: Służy przechowywaniu przetworzonego w Rafinerii Melanżu. Jeśli nie będzie go gdzie składować - stracisz go. Tak samo, jeśli wróg zniszczy twoje silosy.

STARPORT

Typ: Zaawansowana Budowla
Wymaga: Outpost
Pancerz: Ciężki, choć bez ochrony łatwo podda się broni wroga.
Zastosowanie: Za jego pomocą można handlować z intergalaktyczną gildią kupców i sprowadzać sobie pojazdy.

WIND TRAP

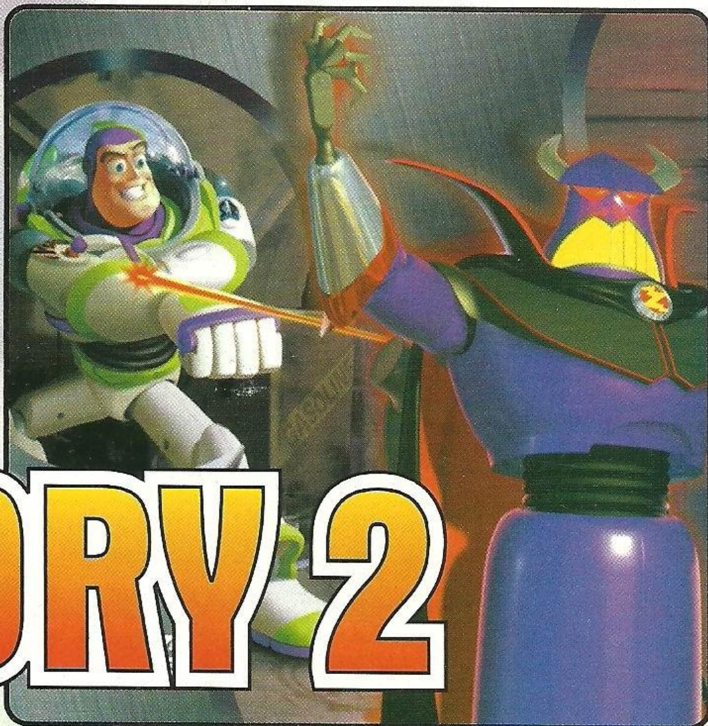
Typ: Elektrownia
Wymaga: Construction Yard
Pancerz: Lekki. Bezbronna.
Zastosowanie: Chwyta wiatr i produkuje energię za pomocą wielkich turbin osadzonych pod powierzchnią Arrakis.

Rakietami strzelają na przykład: TROOPER, QUAD, MISSILE TANK...
Z dział wielkiego kalibru strzelają: COMBAT TANK, GUN TURRET.
Materiałów wybuchowych używa SIEGE TANK.
Ognia używa ORNITHOPTER. Karabinów używają: LIGHT INFANTRY, TRIKE.

Znam przynajmniej dwa powody, dla których ukończyłem TOY STORY 2. Oprócz całkiem niezłej zabawy na gracza czekają znakomite filmiki, które ogląda się z prawdziwą przyjemnością. Zresztą przekonajcie się sami. Poniżej - pełen solve.

Cyfry w widoczne podane w nawiasach, w tekście poniżej oznaczają zguby, których szukamy na zlecenie. Zawsze jest ich pięć i tyleż samo jest tokenów do zebrania na każdym poziomie. Te ostatnie odnajdziecie za pomocą gwiazdki przed cyferką. Uważajcie ze zbieraniem monet. Za każdego zabitego wroga otrzymujecie jeden pieniążek. Tylko. I to do tego po chwili znika. Jeśli przegapicie ich zbyt dużo, będziecie musieli powtarzać zbieranie od początku.

txt: Brat



TOY STORY 2

Level 1: Andy's House

W pokoju dziecięcym wskocz na krzesło, a potem na biurko. Zepchnij czerwoną księgę i wskocz na łóżko. Z niego dostań się na szafę i zjedź po linie do łóżeczka. Zbierz dodatkowe życie i strzel w zawiasy. Wyjdź na korytarz i zbiegnij na dół. Wejdź na fotel i z niego wybij się pod przeciwległą szafę. Teraz idź przed siebie i zabierz owieczkę (1) i część zgubionego ciała pana Ziemniaka. Wejdź do kuchni i z najwyższej półki strąć wagę. Wybij się z niej i zgarnij owieczkę (2). Teraz udaj się do piwnicy. Porozmawiaj z panem Ziemniakiem i wejdź do bariery chroniącej przed kwasem. Po drugiej stronie szlamu, po skrzynkach najpierw dostań się do liny i zgarnij owieczkę (3), a potem odbij w drugą stronę i zbierz token (*1). Biegnij do garażu. Tam musisz wygrać wyścig z rajdówką (*2). Potem podejdź do drzwi i ze schodka wskocz na pudło, a z niego na półkę. Idź przed siebie aż dojdziesz do miotły, która opadnie gdy na nią wskoczysz (to skrót na przyszłość). Ze szczotki wskocz na śmietnik, a potem na samochód. Następnie z łańcucha przeskocz na półkę i idąc pod sufitem dotrzyj do owieczki (4). Udaj się teraz na strych. Na górze najpierw załatw robota (strzelaj gdy odpoczywa) - dostaniesz token (*3). Następnie przesuń wielkie pudło pod pochylnię i wykonując kilka akrobatycznych posunięć, wejdź na strop. Znajdź owieczkę (5). Biegnij do kuchni i porozmawiaj z panienką na stole, otrzymasz token (*4). Pozostało ci uzbierać 50 monet i odwiedzić Świnkę na fotelu w pokoju gościnnym (*5).



Level 2: Andy's Neighbourhood

Na początku poobserwuj dziury w ziemi. Unikaj traktora. Gdy zobaczysz flarę wystrzeloną z nory, podbiegnij i nadepnij ją tak, aby pojawił się dym. Przy ostatnim kopczyku zabierz żołnierza (1). Wyjdź na alejkę. Wyścig z rajdówką wygrasz tylko wtedy, gdy będziesz umiał korzystać z rakietowych butów. Za zwycięstwo token (*1). Przed tobą wycieczka na sam czubek drzewa. Najpierw skok na huśtawkę, gdzie znajdziesz żołnierza (2). Wyżej jest jeszcze jeden (3). Na samym szczycie walka z bossem, za wygraną - token (*2). Wracaj na ziemię i udaj się do działki z basenem. Nadmuchaj kaczkę tak, aby wypłynęła na środek basenu. Wskocz na nią, i gdy będziesz w powietrzu, naciśnij kółko. Gdy gumowa zabawka odbije się, także podskocz i zainkasuj token (*3). Podejdź do krzesła i przeskocz na doniczkę. Wespnij się po pniu i wykonaj skok na statuę. Dotrzyj do deski i zepchnij ją na ziemię. Teraz wykonaj parę ewolucji i dostań się na koronę drzewa doniczkowego, gdzie leży żołnierz (4). Znajdź działkę z basenem i naciśnij dwa przyciski na ziemi. Wskocz na karoserię i wybij się z bagażnika. Zjedź po linach omijając pranie i z koszyka zabierz ostatniego żołnierza (5). Wracaj na start i na schodach porozmawiaj z zielonym gościem - dostaniesz token (*4). Teraz upewnij się, że masz 50 monet, wejdź na pierwszą gałąź wielkiego drzewa i porozmawiaj z Hammem. Dostaniesz token (*5).



Level 3: Bombs Away

Walka z bossem nie jest trudna. Gdy samolot nadlatuje musisz go ostrzelić, aż wybuchnie.

Level 4: Construction Yard

Skieruj się na prawo, do szopy. Uważaj na szlam, wskocz na krzesło. Wespnij się i dostań się na szufladę. Na górze szafki znajdziesz małego robotnika (1). Czeka cię ułożenie puzzli. Beczkę podsuwaj pod pojemniki z farbą tak, aby uzyskać namalowany na ścianie kolor. Po trzykrotnym udanym mieszaniu otrzymasz token (*1). Pobiegnij teraz pod przeciwległy mur budowli. Podsuń pudło i wskocz na taczkę. Na górze jest mały robotnik (2), a za nim Hamm. Podbiegnij do traktora i po schodkach wejdź do kabiny. Zgarnij robotnika (3) i naciśnij przycisk, który opuści koparkę. Wskocz na nią i gdy się podniesie, przenieś na konstrukcję. Wędruj na górę, korzystając z wiszących belek. Koniecznie przełącz wajchy (uruchomią windę). Przy samym szczycie, zanim wejdziesz na górę, zabierz robotnika (4) i część ciała pana Ziemniaka. Odnieś mu ją (Ziemniak znajduje się koło szopy). Weź dyski i wracaj na górę, aby pokonać przy ich użyciu bossa. Weź token (*2). Na jednej z odnóg konstrukcji znajduje się ostatni robotnik (5). Zeskocz na dół i pogadaj z brygadzistą, dostaniesz token (*3). Bezpośrednio pod konstrukcją, na świeżym betonie czeka na ciebie zadanie. Musisz w odpowiednim czasie zebrać pięć kluczy, leżących na betonie. Jeśli zmieścisz się w czasie, otrzymasz token (*4). Pozostało jeszcze zaniesienie Hammowi 50 monet - w nagrodę token (*5).



Level 5: Alleys and Gullies

Najpierw wędrówka w lewo. Koło dinozaura wejdź na pudło i zepchnij deskę. Przesuń po niej skrzynię i przeskocz przez płot. Przeskocz po pływających deskach na środek jeziorka. Teraz musisz wykonać zadanie i zebrać wszystkie kości w określonym czasie. Wyskakuj na krawędź, zbieraj przedmiot i wracaj na wyspę. Nie korzystaj z pływających desek, gdyż nie ma na to czasu. Zainkasuj token (*1). Na razie proponuję dać sobie spokój z tym levelem. Wróć, gdy będziesz umiał posługiwać się hakiem. Jeśli go masz, przeskocz na drugą stronę i zza schodków weź kaczuszkę (1). Wracaj na główną ulicę i idź na jej drugi koniec. Wskocz na śmietnik i skorzystaj z drutu (uważaj na impuls elektryczny). Przeskocz przez płot. Idź do końca straganów i wskocz do wody. Weź kaczuszkę (2), potem podejdź do pudła i podsuń je do stolika, z którego zabierz dyski. Wskocz na jeden ze straganów, zniszcz niebieskie stwory (dyskiem) i dostań się do włącznika nawiewu. Zejdź na dół i podsuń pudło pod stół (na miejsce, z którego je brałeś). Wskocz na balon, zeskocz dopiero nad śmietnikiem i zainkasuj token (*2). Po rynnie wdrap się na górę i zeskocz na baldachim. Wskocz na parasol, potem na drugi i przedostań się na kolejny baldachim. Na jego końcu znajdziesz



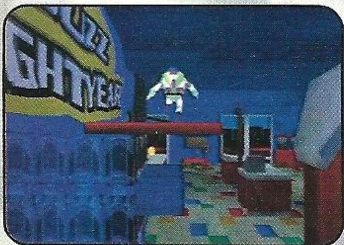
kaczuszkę (3). Wracaj do ciemnej alejki. Skorzystaj z haka i wskocz na balkon. Korzystając z łańcucha i drutów dostań się na samą górę (po drodze kaczuszka (4)). Udając się w prawo z najwyższej rynny zgarniesz ostatnią kaczkę (5). Idąc w lewo dostaniesz się do bossa. Pokonaj go i weź tokken (*3). Wracaj do alejki, pogadaj z mamą kaczką i zainkasuj token (*4). Gdy będziesz miał 50 monet znajdź Hamma, jest koło straganów - ostatni token (*5).

Level 6: Slime Time

To poziom z bossem do pokonania. Unikaj go i wal z zielonego lasera. Zranisz go po zwabieniu do śmietnika. Po kilku celnych strzałach i udanych manewrach unikających gość będzie martwy.

Level 7: A's Toy Barn

Idź przed siebie, aż dojdziesz do kurczaka stojącego koło deskorolki. Pogadaj z nim, a potem szybko wskocz na deskorolkę. Wybij się z niej na trampolinie i przeskocz na półkę na środku. Następnie skok na wózek, z niego na półkę, ewolucja na drążku i zjazd na linie do samego jajka. Zgarnij kurczaka (1) i wracaj do koguta. Ponownie z nim pogadaj. Teraz musisz pokonać tę samą trasę w jeszcze szybszym tempie. Zdobędziesz token (*1). Od miejsca z kogutem udaj się w prawo i wejdź do biura. Na stole jest Hamm. Weź dyski i zniszcz nimi kłódki w szafkach. Wskocz na wysunięte szuflady i wejdź na górę. Zainkasuj token (*2). Przeskocz obok pudeł i weź kurczaka (2). Zeskocz na dół i dostań się na półki koło kas (na trasie do wielkiego jaja). Przy jednej z kas jest część ciała pana Ziemniaka. Oddaj mu ją i podejdź do maszyny koło wielkiego jaja. Włącz ją i z pierwszej lady wystartuj na rakietowych butach. Musisz dolecieć do koszyka na końcu. Odbij się ze skrzynki i po drążkach wskocz na pracującą maszynę. Zostaniesz przerzucony do kurczaka (3). Idź w stronę deskorolki, skorzystaj jednak z lewej odnogi korytarza i skręć w lewo. Wespnij się na górę i przedostań dalej między szprychami. Spotkasz panią Kurczak, która szuka swych dzieci. Kieruj się dalej, aż znajdziesz kolejnego kurczaczka (4). Wróć do miejsca z deskorolką i skręć w lewo. Jeśli umiesz korzystać z hover boots, wleć na wyższe pudła i zdobądź ostatniego kurczaka (5). Zanieś wszystkie mamie i zainkasuj token (*3). W pomieszczeniu z pudłami koło dinozaura jest wejście do pokoju bossa. Uciekaj przed nim lawirując między kałużami i strzelając do niego. Weź token (*4). Zanieś 50 monet Hammowi, tym samym zdobywając ostatnią na tym levelu nagrodę (*5).



Level 8: Al's Space Land

W centralnym pomieszczeniu podsuń skrzynię i wskocz na druty. Najpierw dostań się do aliena (1), a potem skocz jeszcze dalej i wleć do pomieszczenia z bossem. Pokonaj go i weź nagrodę (*1). W jednym z korytarzy, tam gdzie latają piłki, skacząc po półkach i drążkach dostaniesz się do kolejnego aliena (2) (w połowie drogi na drugiej linie). Jest tam także Hamm, a wyżej obok niego - jeszcze jeden stworek (3). W kolejnym z korytarzy pogadaj z kosmitką. Musisz ją prześcignąć, zjeżdżając po linach. W miejscu gdzie jest czerwona kolor należy wyskoczyć i przenieść się na inną linę. Gdy pokonasz kosmitkę, otrzymasz token (*2). Obok niego, na półce wyżej jest alien (4). W pokoju z grami wideo wskocz na pierwsze krzesło. Potem na kubek i na samą górę. W ten sposób dostaniesz się do maszyny z niespodzianką. Musisz tak kierować łapką aby wyjąć token (*3). Teraz wróć na ostatnią maszynę do grania i przeskocz na szklany dach. Wskocz przez dziurę do środka i weź ostatniego aliena (5). Wróć do korytarza, z którego wyszedłeś po pokonaniu kosmitki, i porozmawiaj ze statkiem-matką - dostaniesz nagrodę (*4). Jeszcze 50 monet dla Hamma i już (*5).



Level 9: Toy Barn Encounter

Walka z bossem jest stopniowa. Gdy rozwalisz któryś z pojemników, wyjdą z niego potworki. Rozwal je i niszcz kolejny pojemnik. Na końcu zabierz się za matkę. Strzelaj do niej z lasera.

Level 10: Elevator Hope

Skieruj się do pokoju z drążkami. Skacząc po nich dojdź do Hamma. Następnie skacz po szafkach rozstawionych przy ścianach. Zjedź po linie na drugą stronę, ze ściany zdejmij mysz (1) i weź zagubioną część ciała pana Ziemniaka. Oddaj mu ją i weź kotwicę. Wespnij się na górę. Koło dinozaura jest kolejna mysz (2). Ruszaj jeszcze wyżej, aż dotrzesz do pomieszczenia kontrolnego (tam opuść wajchę - to skrót z samego dołu). Na suficie jest mysz (3). Teraz tak przełącz przyciski, aby włączyć windę. Koło otwartej kraty jest token (*1). Skacząc między platformami, dostań się na samą górę (po drodze ze ściany zdejmij mysz (4)). Przeskocz do wnęki, opuść wajchę i weź ostatnią mysz (5). Wróć na platformę i wskocz do innej wnęki. Pan Mysz da ci zadanie. Musisz zjechać za tokenem na sam dół. Gdy będziesz leciał kanałem przeskakuj nad przepaściami, czasami trzeba wykonać pojedynczy skok, a czasami podwójny. Nagroda (*2). Droga do bossa także jest na szczycie. Pokonaj go i weź token (*3). Zejdź do pokoju kontrolnego i porozmawiaj z myszą - dostaniesz token (*4). Na dole Hamm czeka na swoje 50 monet (*5).

Level 11: Al's Penthouse

Najpierw zaczep konia (!?) i wykonaj jego zadanie. W określonym czasie musisz zebrać 5 podków, w zamian token (*1). Obok dinozaura jest wejście do kuchni. W środku strzel w kłódkę od lodówki, a potem wejdź do niej. Z półki przeskocz na stół, a ze stołu - na półkę z wagą. Wybij się z niej i wskocz wyżej. Teraz przed siebie po szafkach i łańcuchach, aż dojdziesz do króliczka (1). W głównym holu wejdź na tapczan, potem - stół i po barierce przejdź na drugą stronę. Przeskocz nad kominkiem i wejdź jeszcze wyżej. Potem po drążkach na drugą stronę i zabierz królika (2). Zejdź na dół i strzel w drzwi małej szafki po prawej od kominka. Wejdź do łazienki i napuść wody. Po paczkach wskocz na blat i koło kranu ponownie napuść wody. Przeskocz do prysznica i jeszcze raz podnieś stan wody. Teraz po górnych szafkach dostaniesz się do królika (3). Pudło stojące w korytarzu wepchnij do pokoju z kolejką. Wskocz, weź królika (4) i wejdź na tory. Musisz ustawić zwrotnice tak, aby kolejka dojechała do ślepego zaułka. Wtedy przepchnij pudło pod dach wielkiej kolejki i wskocz po token (*2). Zejdź na dół i skrzynię przetransportuj do innego pomieszczenia. Za jej pomocą dostań się wyżej. Zainkasuj królika (5) oraz pokonaj bossa - musisz wirować aby go zranić. Laser nic nie daje. W nagrodę token (*3). Króliki zanieś kowbojce na stole w kuchni - dostaniesz token (*4). Hammowi, który jest w wannie zanieś 50 monet (*5).



Level 12: The Evil Emperor Zurg

Aby go pokonać musisz wirować, inaczej go nie zranisz.

Level 13: Airport Infiltration

Dojdź do niebieskiej trampoliny. Wybij się i wejdź na suwnię. Przedostań się na dwie kolejne. Teraz wybij się z niebieskiej walizki i zwiedź bramki od góry. Znajdziesz Hamma oraz pasażera (1). Udaj się jak najwyżej korzystając z niebieskich walizek, słupków oraz drążków. Na samej górze jest kolejny pasażer (2). Zeskocz na sam dół, powinieneś trafić do innej sekcji. Koło plamy oleju mechanik nakaże ci odnaleźć pięć kluczy w określonym czasie. W nagrodę - wiesz już co (*1). W pomieszczeniu z samolotem za pomocą dwóch wielkich skrzydeł wejdź na górę, znajdź część ciała pana Ziemniaka i oddaj mu ją (jest w pomieszczeniu naprzeciwko hangaru samolotów). Za pomocą hover boots wleć na samą górę i pokonaj bossa (*2). W pobliżu jest także pasażer do zgarnięcia - powinieneś go usłyszeć chodząc po nie pracującej taśmie (3). Wracaj do hangaru. Czeka cię jeszcze jedna wycieczka po skrzydłach. Gdy będziesz na górze koło słupków, odbij na prawo i zdejmij z wielkiego silnika małego mechanika (4). Wróć i za pomocą słupków przejdź dalej. Koło hover boots jest jeszcze jeden mechanik (5). Latając dostań się na sam szczyt i zdejmij token (*3). Podejdź do pilota na dole i pogadaj z nim. Dostaniesz token (*4). Idź do Hamma z 50 monetami (*5).



Level 14: Tarmac Trouble

Przejdź się po zewnętrznej części lotniska i znajdź Hamma oraz pierwszą walizkę (1). Idź teraz do wewnętrznego słupa i tam wykonaj zadanie Slinkiego. Musisz w określonym czasie przejść całą ścieżkę, nie dotykając szlamu ani nie podskakując. Dostaniesz nagrodę (*1). Wespnij się po linie wokół masztu i przeskocz na skrzydło. Z kadłuba zdejmij walizkę (2) i przeskocz na półkę (także z walizką (3)). Wróć na skrzydło i wskocz na dach koło helikoptera. Tam musisz tak manewrować światłami, aby maszyna wylądowała, za co dostaniesz token (*2). Niestety, nie ma gotowej recepty, ponieważ stan początkowy jest losowy. Ponownie wybij się ze skrzydła i wskocz na dach, na którym jest boss. Pokonaj go wirując i zainkasuj nagrodę (*3). Czwarta walizka jest na zielonych, ruchomych schodach (dostaniesz się tam skacząc ze skrzydła (4)). Ostatni bagaż znajdziesz w kabinie ciężarówki, doskoczysz tylko ze skrzydła (5). Na ziemi porozmawiaj z bagażowym i weź nagrodę (*4) oraz odwiedź Hamma z 50 monetami (*5).

Level 15: The Final Showdown

Do pokonania są tu trzej bossowie naraz. Załatwisz ich tylko wirując. Żadnych porad, bo liczy się tylko zręczność. I to już koniec tej miodnej gierki!

007 Tomorrow Never Dies

PRZED WAMI OPIS PRZEJŚCIA NAJNOWSZEJ GRY Z SERII O JAMESIE BONDZIE, JEDYNEGO AKTUALNIE KONKURENTA DLA MGS'A I SYPHON FILTERA. POWODZENIA.

TXT: GRABARZ

Kilka uwag wujka Grabarza:
1) Apteczki używa się tak, że podświetla się ją w lewym okienku (trójkąt, lewo i ewentualnie dół, góra), a w razie potrzeby wciska kwadrat.
2) Assault rifle jest najlepszą bronią tej gry. Zbieraj magazynki po trupach, a będzie ci o wiele łatwiej.
3) Kółko automatycznie ustawia cię przodem ku najbliższemu wrogowi.
4) Rozwalaj beczki i skrzynie, gdy tylko je zobaczysz. Są pod nimi apteczki, a po wtóre nie narażasz się na to, że ktoś ci je rozwali tuż za plecami.
5) Bądź cierpliwy. Ta gra naprawdę jest frustrująca.



MISJA 1: OUTPOST, RUSSIAN BORDER

Twoim celem jest zniszczenie radaru na końcu poziomu. Faktycznie masz go pokazać myśliwcom, a one go zbombardują. Ale od początku.
Idź przed siebie, rozwalając przeciwników i beczki z paliwem. Są pod nimi apteczki. Powinieneś przejść przez furtkę w siatce, potem rozwalić kolesia w bunkrze (można wejść przez drzwi z boku), iść dalej strącając kolejnego z wieży (też można wejść po schodach), aż miniesz startujący helikopter. W końcu dotrzesz do długiej jaskini. Tuż za nią jest polana z mnóstwem kolesi, zbiorników paliwa i radarem. Roznieś wszystko w pył, a radarem zajmiemy się na końcu.
Czysto? Ok. Spójrz na antenę radaru przez urządzenie, które masz w menu pod apteczką i użyj go (R1). Nadleci myśliwiec i zbombarduje radar. Teraz pojawi się znajomy helikopter i będzie zrzucał żołnierzy. Zabijaj ich na ziemi - któryś z nich ma magnetyczny klucz. Weź go i nie zajmując się resztą desantowanych podbiegnij do wielkiej bramy i czytnika obok niej.
Czeka cię jazda na nartach. Pochylaj się w przód i odtrącaj przeciwników - powinno ci się udać bez problemów.



MISJA 2: ARMS BAZAAR, RUSSIAN BORDER

Zabij kolesi i zbierz broń. Uwaga: koło rakiety, za skrzynią znajdziesz paczkę z amunicją - chodź tam często, ta paczka wciąż się pojawia. Sfotografuj: rakietę, moździerze i helikopter (jest za skrzyniami, - podejdź jak najbliżej do nich od strony jeepa i spróbuj zrobić zdjęcie - powinno się udać). Pozbieraj amunicję i jazda za bramę. Zrób tu totalną jatkę, zabijając wszystkich. Jeden z kolesi (jest za wieżą) ma klucz magnetyczny. Zabierz go, zbierz dodatkowe życie obok samolotu i wejdź do kokpitu po drabince. Zanim wystartujesz, samolot pokręci się nieco - nawalaj w co się tylko da. Czas obejrzeć prawdziwą czołówkę gry.



MISJA 3: CARVER MEDIA, HAMBURG

Idź w dół schodami (zabij kolesia). W sali sprzątnij "co trzeba" i zabierz z półki "door

remote". Podejdź do białej skrzynki i otwórz drzwi. Wyjdź spokojnie. Przed sobą masz oszklone pomieszczenie. Na jego środku stoi główny komputer (widać go przez niebieskie szyby) i dwóch kolesi. Zostaw to w spokoju. Idź wzdłuż szyb, wokół pomieszczenia. Na końcu korytarza są drzwi, które możesz otworzyć. Zabij, weź "elevator card" i apteczki. Teraz wróć do panów w akwarium, rozwal szybę i posprzątaj. Podejdź do windy (w korytarzu, obok drzwi jest czytnik) i wjedź na górę. Wychodź z windy ostrożnie. Obróć się w prawo i spróbuj wykończyć trzech kolesi, nie przekraczając progu pomieszczenia, celując z celowniczkiem. Wejdź do środka i zbierz apteczki. Odnów sobie energię na maxa. Idź przed siebie i pogadaj z Paris. Obejrzyj animację.

Ockniesz się w więzieniu. Użyj spinek na lustrze - pęknie. Dalej jest łóżko, a na nim twoja spluwa. Złap ją i skończ strażnika. Wyłącz zasilanie jedną z maszyn w tym pomieszczeniu (tą bez krzesła) - włączy się awaryjne, czerwone światło. Wyjdź, idź do pomieszczenia, gdzie uprzednio znalazłeś "elevator key" i weź życie. Teraz idź do pomieszczenia, gdzie był "door key" i załatw wszystkich. Wróć do oszklonego pomieszczenia i wypal w główny komputer kilka razy. Gdy wybuchnie, wracaj do miejsca, gdzie zacząłeś tę misję i wyjdź przez drzwi.



MISJA 4: PRESSING ENGAGEMENT

Nie strzelaj do cywilów.

Idź korytarzem. Zastrzel strażnika przy drzwiach po prawej i zabierz sprzęt. Idź dalej prosto, aż dojdziesz do większej sali. Są trzy wyjścia: na wprost schody, w prawo drzwi z elektronicznym zamkiem i w lewo małe drzwi. Idź w lewo i nazbieraj sprzętu. Teraz schodami na dół do drukarni. Idź przy prawej ścianie, gdy znajdziesz się w środku. Strącaj kolesi stojących na antresoli. Dojdziesz do małego pomieszczenia w ścianie - tam, spomiędzy dwóch rulonów papieru strzela do ciebie strażnik. Zabij go, a za nim znajdziesz walizkę. Otwórz, weź kartę i wracaj do pomieszczenia, w którym był elektroniczny zamek. Teraz użyj na nim "F. Scana", a potem idź do ostatnich, podwójnych drzwi po prawej. Wejdź do gabinetu i potem za szafki po prawej. Przesuń jedną, otworzy się skrytka, weź "Encoder". Wracaj do drukarni i biegnij przed siebie, aż na jej drugi koniec.



MISJA 5: HOTEL ATLANTIC, HAMBURG

Strąć kolesi przy samochodzie. Teraz uważaj. Za sobą powinieneś zobaczyć małe, szare drzwi - tam jest włącznik windy. Wrócisz tu, gdy powiem. Na razie biegnij przed siebie. Przez czerwone drzwi, lekko w dół. Znajdziesz się w holu z barem po prawej (za nim stoi "kelner" ze spluwą). Są tu drzwi po lewej - za nimi wiedzie droga do Paris. Pamiętaj. A na razie biegnij prosto przed siebie. W wielkiej sali imprezowej wykończ wszystkich i pogadaj ze stojącym spokojnie za barem kelnerem. "Pożyczysz" od niego "keychain". Teraz uruchom windę - wiesz gdzie. Zacznie się piekło, więc raczej nie walcz, tylko biegnij. Uruchomione? To teraz w drzwi wiodące do Paris. Za nimi, nieco dalej jest winda. Znalazłeś? To na górę. Wejdź w najbliższe otwarte drzwi. Są obok windy. Będzie tam jeden ostry koleś z mnóstwem energii. Boss jakiś, czy co? Rozwal go, a potem idź w górę po schodach (są w tej sali i przechodzą w antresolę). Biegnij cały czas prosto do drzwi. Weź bomby gazowe, a dalej spotkaj się z Paris. Pogadaliście? To teraz uciekajcie do samochodu. Podejdź doń od strony kierowcy. Ufff... Szybka misja.



MISJA 6: CONVOY, SWISS ALPS

Pierwsza złośliwa misja w grze. Zrób tak. Obróć się o dziewięćdziesiąt stopni w lewo i weź kamizelkę. Teraz biegnij jezdnią, po samym jej środku - po linii oddzielającej pasy jazdy. Nie strzelaj do nikogo. Biegnij. W końcu zobaczysz most i pod nim barykadę. Omiń ją z lewej strony. Jeśli straciłeś energię odnów sobie apteczkami na maxa. Teraz podejdź do kolesia stojącego przy budce.

Dostałeś samochód. Pruj przed siebie, niszcząc konwój. Uważaj na miny zostawiane przez samochody. Rakiety oszczędzaj sobie na ostatni samochód. Misja jest na czas, ale pod koniec poziomu jest dodatkowe życie. Może do niego dojedziesz. Życzę ci tylko mało nerwów.



MISJA 7: SKI RIDGE, HOKKAIDO

Narciarstwo. Czyli druga złośliwa misja. Jedź w dół, zawsze przy tej krawędzi, przy której nie można cię zwalić w przepaść. Nie walcz i nie przyspieszaj. Gdy tylko można, lawiruj między drzewami. Załatwisz narciarzy. Zamiast walczyć jedź, np. przy lewej ścianie, i popychaj ich "kółkiem", trzymając je bez przerwy. Ciekawe ile wam zajmie przejście tej misji. Ja zjadłem na niej zęby. Dobra. Od połowy jazdy (gdy wjedziesz w tunel), rozpędź się. Będą przepaście i trzeba je przeskakiwać. Od tej pory już nie zwalniaj. Nie wiesz co się dzieje? To nic. Jedź dalej. Byle przed siebie. Dobra. Dojedziesz do bramki. Teraz na piechotę. Idź przed siebie. Odwiedzaj domki - znajdziesz tam amunicję i apteczki. Za ratrakiem po prawej jest dodatkowe życie. Weź. Po lewej za skrzyniami kamizelka. Jak wyżej. Idź przed siebie. W drugim domku użyj komputera. Nie strzelaj do niego! Idź przez bramę i strzel do beczek z paliwem daleko przed tobą. Zabijesz dwóch kolesi. Wyczyść planszę i idź na wieżę po lewej. Weź kartę magnetyczną i amunicję. Teraz obejdź bunkier z prawej strony i wleź do środka używając skanera odcisków palców. Zbierz apteczki i powalcz z bossem. Taktyka? Nawalaj ile się da. Na środku masz amunicję. Jak ją zbierzesz za jakiś czas znów się pojawi. Zawsze stój jak najdalej możesz. Będzie podbiegał do ciebie, żeby wcisnąć ci bombę gazową. Z daleka nie dorzuci. Uciekaj przed nim i strzelaj z daleka, a nie będzie miał szans. Ufff...



MISJA 8: CARVER MEDIA, SAIGON

Załatw kolesi za tobą i weź sprzęt. Teraz idź w prawo (trzech kolesi, a naprzeciwko ciebie, na murku - kamizelka). Wiesz co robić. Teraz w prawo (weź amunicję i kamizelkę). I potem w dół. Na rozwidleniu dróg w prawo - na końcu jest "utility card". Teraz wróć do rozwidlenia i w prawą odnogę. Otwórz białą skrzyneczkę i wracaj do miejsca, gdzie zaczynałeś poziom. Właź do windy. Zjedziesz poziom niżej. Oczyść go. Powinieneś znaleźć tu dodatkowe życie, amunicję i kartę do windy w pokoju z głośnikami (podejdź do komputera po lewej, pod ścianą i popchnij go - ukaże się ukryta wnęka). Teraz windą w dół. Tu załatw dwóch kolesi i idź do drzwi. Po animacji rozwal wszystkich i idź dalej. Przełaź przez drzwi i niszcz skrzynie z bronią (weapon) - są dwie. Potem idź przed siebie, pokonując szare drzwi, aż za jednymi zobaczysz pokój z czerwoną kartą. Weź ją (okaże się to być "data disk"), teraz wyjdź z tego pomieszczenia. W sąsiednim znajdziesz wielkie okno. Przestrzel je.



MISJA 9: MARKET DISTRICT, SAIGON

Idź przed siebie ulicą, w drzwi naprzeciwko. Idź i niszcz. Jak wyjdziesz z drugiej strony kamienicy, skieruj się w prawo na wielkie schody - widać je, gdy się odwrócisz. Wlazłszy na nie, idź do końca antresoli, a tam będzie drobny korytarzyk w dół. Znowu wyleziesz po drugiej stronie kamienicy. Najpierw idź w prawo. Drzwi naprzeciwko, bronione przez strażnika kryją dodatkowe życie, amunicję i kamizelę. Teraz wyjdź i idź przed siebie. Po drugiej stronie pasażu, po prawej stronie są drzwi (też bronione). Wejdź, a znajdziesz się po chwili na dachu. Czeka cię pojedynek z kolesiem z haubicą i dwoma strażnikami w rogach. Wykończ najpierw strażników, a potem ganiaj kolesia z haubicą. Jest nadzwyczaj ruchliwy, ale wie, że z bliska nie może do ciebie strzelać. Twoja w tym głowa, żeby go nie odstąpić na krok. Gdy go pokonasz dostaniesz nową broń. Teraz, z tą bronią wróć do miejsca, gdzie zaczynałeś grę. Rusz w kierunku drzwi, w które wchodziłeś na samym początku misji, i przed nimi skręć w lewo. Jest tam barykada, nieźle broniona. Zniszcz ją i omiń. Brnij dalej, strącaj snajperów, aż dojdziesz do tunelu. W nim stoczysz prostą walkę z helikopterem. Następnie idź przez furtkę i w komputerze ukrytym w skrzyni użyj kodu według wzoru: "krzyżyk, trójkąt, kwadrat, kółko. Jeśli gdzieś się pomylisz - prawidłowo wstawione figury będą mrugać przed zniknięciem.



MISJA 10: STEALTH BOAT, HA LONG BAY

Trzecia złośliwa misja w grze. Na szczęście ostatnia. No i z prostymi bossami. Jazda. Jesteś na łodzi. Rozwal beczkę z lewej strony i weź apteczkę. Teraz wejdź w drzwi najbliżej tej beczki i idź przed siebie, trzymając się lewej ściany. Miniesz zamknięte drzwi z napisem "4-A". Zapamiętaj je. Idź dalej aż dojdziesz do drzwi z napisem: "COMM 11-B" na końcu korytarza. Wejdź, zabij i użyj komputera. Czas uwolnić Wai Lin. Ach, te baby. Wracaj. Za salą ze skrzyniami natkniesz się na dwóch strażników. Jeden ma klucz do pomieszczenia "4-A". Zabij, zabierz klucz i wejdź do "4-A". Weź stamtąd "Yellow Key" i resztę przydatnego sprzętu. Wracaj do pierwszej sali, w której rozpocząłeś misję i idź przed siebie. Po drodze sprzątniesz parę beczek z paliwem (często kryją apteczki), paru gości i jednego z wielkim gnatem - tuż przed celą z Lin. Jak go zabić? Banał. Stój przy samym wejściu do pomieszczenia, między skrzyniami, tak, by widzieć przeciwnika tylko czasami, gdy będzie przebiegał. Wtedy strzelaj. A już jak przymierzysz w łeb, to zabierzesz ze 40 jednostek na raz. Prostak. Uwaga: nie używaj jego broni (GL 40), dopóki nie powiem. Zabierz trupowi klucz i idź do pomieszczenia z celami. W celi obok Lin (rozwal beczkę) jest dodatkowe życie. Uwolnij Lin (dostaniesz od niej klucz do pomieszczenia: "MCON 22-D") i wracaj do miejsca, gdzie zacząłeś misję.

Jesteś znów w pierwszym pomieszczeniu misji? To znów wejdź w drzwi niedaleko drabinki. Idź cały czas prosto. Widzisz? Na końcu korytarza za nimi jest wielka hala z rakietami. Kilka porad jak działać. Będzie tu pełno strażników. Nawet nie masz co marzyć, że jak któremuś darujesz, to zaoszczędzisz czasu. Cierpliwie kończ wszystkich.

Najpierw wyczyść teren, obiegając salę wokół. Teraz zbiegnij na sam dół, zbierz apteczki i podejdź do panelu sterowania. Po animacji. Spójrz w górę. Na trzecim poziomie są tam szklane drzwi. Najpierw jednak cofnij się na środek sali i znów wszystkich wykończ. Teraz biegnij do drzwi. Przekrocz je, zabij kolesi, wejdź w następne drzwi, znów zabij kolesia i weź kartę. Z tą kartą wyjdź do hali i skieruj się w lewo. Tuż obok są niepozorne drzwiczki. Wejdź w nie. Zabij kolesia, który tam czeka i poczekaj chwilę sam. Zaraz za tobą wejdzie kolejny strażnik. Wykończ go i idź w głąb tych sal. Rozwalaj beczki w polu widzenia. Gdy dojdziesz do końca, zobaczysz Carvera ustawiającego coś na panelu. Będziesz musiał go pokonać. Cofnij się. On i tak nie wyjdzie z sali. Ustaw broń na "GL 40" i stań tak, by widzieć niewielki wycinek sali. Od czasu do czasu pojawi się tam Carver, a ty wtedy pakuj go w łeb. Najgorszy strzał zabiera 10 punktów energii. Drugi prostak. Teraz za to najtrudniejsza część misji. Trzeba stąd zwiać. Podbiegnij do panelu i zabierz kartę. Użyj panelu w hali z rakietą (musisz się tam - rzecz jasna - przedrzeć). A teraz biegnij do pomieszczenia, w którym zaczynałeś misję (tego z drabinką i dwoma drzwiami) i przy drabince wciśnij "kółko". Nie spiesz się. Czyść dokładnie teren. END!

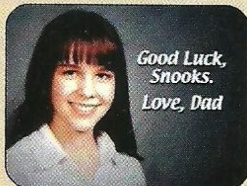
Medal of Honor



Zillion kodów do tej świetnej gry.

Kod	Efekt
ICOSIDODEC	szybsze strzelanie
GOBLUE	pociski odbijają się od obiektów
TRACERON	tryb wireframe, same szkielety obiektów bez tekstur
SPRECHEN	American Movie mode, wszystko w sepii
MOSTMEDALS	Murphy mode
CAPTAINDYE	Captain Dye mode - energia nie odnawia się na kolejnych levelach.
COOLCHICK	zdjęcie sztuki
AJRULES	zdjęcie AJ'a
DWIMOHTEAM	zdjęcie zespołu autorów
DWIGALLERY	galeria zdjęć
BADCOPSHOW	nieskończona amunicja w trybie multiplayer
DENNISMODE	specjalne power-upy w trybie multiplayer
WOOFWOOF	otwiera postać Bismark The Dog w trybie multiplayer
BIGFATMAN	otwiera postać płk. Mullera w trybie multiplayer
GUNTHER	otwiera Gunthera w trybie multiplayer
BEACHBALL	otwiera Noaha w trybie multiplayer
HERRZOMBIE	Otto zombiak dostępny w trybie multiplayer
ROCKETMAN	otwiera postać Wernera von Brauna w trybie multiplayer
PAYBACK	Szekspir dostępny w trybie multiplayer
FINESTHOUR	Churchill dostępny w trybie multiplayer
HOODUP	Wolfgang gotowy do walki w multiplayerze
SSPIELBERG	Velociraptor dostępny w trybie multiplayer
RETTUNG	Zaliczona misja 1
ZERSTOREN	Zaliczona misja 2
BOOTSINKT	Zaliczona misja 3
SENFGAS	Zaliczona misja 4
SCHWERES	Zaliczona misja 5
SICHERUNG	Zaliczona misja 6
EINSICKERN	Zaliczona misja 7
GESAMTHEIT	Definitywny koniec
INVASION	film "making of level 1"
BIGGRETA	film "making of level 2"
DASBOOT	film "making of level 3"
STUKA	film "making of level 4"
KOMET	film "making of level 5"
TWOSIXTWO	film "making of level 6"
MISSLEAGUE	film "making of level 7"
VICTORYDAY	outro
HEINRICH	tak jest
HELMUT	naturalnie







Twisted Metal 4



Nieskończone Specjale
Wpisz jako hasło: Trójkąt, L1, Dół, Trójkąt, Góra.

Przeciwnicy walą tylko do ciebie
Wpisz jako hasło: Prawo, Trójkąt, Prawo, Trójkąt, L1.

Tylko napalm na arenie
Wpisz jako hasło Prawo, Lewo, R1, Prawo, Kółko.

Tylko bomby na arenie
Wpisz jako hasło Góra, Prawo, Dół, L1, Trójkąt.

Nie ma energii w trybie deathmatch
Wpisz jako hasło Trójkąt, Dół, Trójkąt, Kółko, Trójkąt.

Nie ma energii w trybie turnieju
Wpisz Dół, R1, Dół, Start, Kółko.

Walcz jako bossowie
Musisz ukończyć grę dowolną postacią i zasave'ować ją. Teraz bossowie, to znaczy: Crusher, Moon Buggy, Super Thumper, RC Car, Super Axel, Super Slamm, Super Auger, Minion i Sweet Tooth będą już ogólnodostępni.

Specjale do użycia podczas gry

Freeze: Lewo, Prawo, Góra, Góra.
Freeze z tyłu: Lewo, Prawo, Dół, Dół.
Massive attack: Góra, Dół, Góra, Dół, Góra.
Massive attack z tyłu: Góra, Dół, Góra, Dół, Dół.
Attack od tyłu: Prawo, Lewo, Dół, Dół.
Skok: Góra, Góra, Lewo.
Tarcza: Góra, Góra, Prawo.
Nietykalność: Dół, Dół, Góra, Góra.
Hyperspace: Góra, Góra, Dół, Dół.

NHL 2000



Numer 99
Wejdź do trybu create-a-player i wpisz "Wayne Gretzky" jako imię zawodnika.

Super gracz
Wejdź do trybu create-a-player i wpisz "Joe Sakic" jako imię zawodnika. Na pytanie czy użyć jego statystyk, odpowiedz twierdząco. Potem możesz zmienić jego imię.

Super bramkarz
Wejdź do trybu create-a-player i wpisz "Patrick Roy" jako imię zawodnika. Na pytanie czy użyć jego statystyk, odpowiedz twierdząco. Potem możesz zmienić jego imię. Gdy trochę pogrzebiesz w statsach, możesz uzyskać rating 97.

Space Invaders



Zapauzuj grę i wciśnij Prawo, Prawo, Prawo, Dół, Kółko, Lewo, Dół - 9 żyć.

LMA Manager



Wygrywasz wszystkie mecze
Wpisz IVOR INVINCIBLE jako imię.

500 millionów floty
Wpisz KING MIDAS jako imię.

Skill graczy 90%
Wpisz THE BEST jako imię.

Każdy gracz będzie chciał grać u ciebie
Wpisz NORTH AND SOUTH jako imię.

Szybki stadion
Wpisz QUICK DRY CEMENT jako imię.

Szybkie leczenie kontuzji
Wpisz WITCH DOCTOR jako imię.

Następna gra zaplanowana
Wpisz imię BACKSEAT MANAGER.

Deszczowa pogoda
Wpisz WET WET WET jako imię.

Słoneczna pogoda
Wpisz DRY DRY DRY jako imię.

Słoneczna pogoda zawsze
Wpisz FACTOR 25 jako imię.



Test Drive 6



Tryb "Stop the bomber"
Wpisz RFGTR jako imię.

Wszystkie turnieje
Wpisz OPIOP jako imię.

Wszystkie samochody
Wpisz DFGY jako imię.

Wszystkie trasy
Wpisz ERDRTH jako imię.

Wszystkie szybkie trasy
Wpisz CVCVBM jako imię.

Krótkie trasy
Wpisz QTFHYF jako imię.

$6,000,000 w gotówce
Wpisz AKJGQ" jako imię.

Wyłącza checkpointy
Wpisz FFOEMIT jako imię.

Test Drive Off-Road 3



Cheat mode
Aby uaktywnić cheat-kody wpisz ZAKARY X jako imię.

Wszystkie klasy
Wpisz SAD CLOWN jako imię.

Wszystkie trasy
Wpisz LEAD TO ROME jako imię.

Wszystkie upgrade'y
Wpisz MAD HOOKUP jako imię.

Stunt mode
Wpisz TURN TRICKS jako imię.

Sumo mode
Wpisz YOKOZUNA jako imię.

Tony Hawk's Skateboarding



Megacheat
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Kółko, Prawo, Góra, Dół, Kółko, Prawo, Góra, Kwadrat, Trójkąt. Jeśli jest ok, ekran zatrzęsie się. Dostępne będą wszystkie poziomy, filmy, taśmy i Officer Dick.

Tryb Slow-Motion
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Kwadrat, Lewo, Góra, Kwadrat, Lewo.

Różne punkty startowe
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Kwadrat, Kółko, X, Góra, Dół.

Supercross 2000



Wszystkie motory
Jako hasło wpisz ALLBIKES.

Wyścig owiec
Jako hasło wpisz MUTTON.

Triki
Podczas skoków można dusić triki na motorze. Wykonuje się je wciskając kółko i wystukując jedną z rozpisanych poniżej kombinacji:

Bar Hop	Góra, Lewo, Prawo
Bonzai	Lewo, Prawo
Cliff Hanger	Prawo, Dół, Lewo
Cordova	Lewo, Góra, Prawo
Nothing	Prawo, Góra, Lewo
Saran Wrap	Góra, Prawo, Dół
Side Heel click	Prawo, Lewo
Super Fender Grab	Góra, Lewo, Dół
Superman	Lewo, Dół, Prawo
Vert Fender Grab	Dół, Góra

Tomb Raider 4: The Last Revelation



Po pierwsze: ustaw Larę bardzo dokładnie twarzą w stronę północy (czerwona strzałka na kompasie na N). Najłatwiej robi się to poprzez zawieszenie Lary na półce skierowanej na północ, a następnie podciągnięcie jej. Wejdź do opcji plecaka - SELECT.

■ NASTĘPNY POZIOM
Przejdź do ikony LOAD GAME
Przytrzymaj L1, L2, R1, R2, górę i naciśnij trójkąt

■ WSZYSTKIE BRONIE
Przełącz się na MAŁĄ APTECZKĘ (SMALL MEDIKIT)
Przytrzymaj L1, L2, R1, R2, górę i naciśnij trójkąt

■ WSZYSTKIE PRZEDMIOTY
Przełącz się na DUŻĄ APTECZKĘ (LARGE MEDIKIT)
Przytrzymaj L1, L2, R1, R2, dół i naciśnij trójkąt

SledStorm 

Storm Sled/Jay
W opcji Load/Save wpisz kod: Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, R2, L1, X, Trójkąt.

Storm Sled/Gio
W opcji Load/Save wpisz kod: Kółko, Trójkąt, Kwadrat, L1, R2, L1, X, Trójkąt.

Storm Sled/Nadia
W opcji Load/Save wpisz kod: Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, R2, L1, X, Trójkąt.

Storm Sled/Tracey
W opcji Load/Save wpisz kod: Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, R1, L1, X, Trójkąt.

Storm Sled/Travis
W opcji Load/Save wpisz kod: Kółko, Trójkąt, Kwadrat, R1, L1, X, Trójkąt.

Dance mix
W opcji Load/Save wpisz kod: R2, Trójkąt, X, R2, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, X.

Demo track
W opcji Load/Save wpisz kod: R2, L1, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, R1, Kółko, X.

Tańsze upgrade'y
W opcji Load/Save wpisz kod: X, L1, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, L2.

Nowe trasy - odbicia starych
W opcji Load/Save wpisz kod: Kółko, L1, R2, R2, R1, X, Trójkąt, L2.

Nowe trasy - odbicia starych
W opcji Load/Save wpisz kod: L1, X, Kwadrat, R2, X, Trójkąt, Kółko.

Wygrane Mountain Championship
W opcji Load/Save wpisz kod: Kwadrat, X, R2, Kwadrat, Kółko, R1, Kółko, Trójkąt.

Demolition Racer 

Cheat mode
W głównym menu wstukaj: X, X, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kółko, Kółko. Jeśli poszło dobrze - odblokujesz wszystkie trasy, pojazdy i puchary.

G-Police 2 

MegaCheat mode
Wpisz UTOPIA jako hasło - odblokujesz 15 bonusowych misji, wszystkie sekwencje FMV, music test i galerię.

Wybór poziomu
Wpisz PLINTH jako hasło - możesz wybrać dowolną z 31 misji.

Star Wars Episode 1: TPM 

Kod do ostatecznej wersji gry, który odkrywa specjalne cheat menu. Przysłał go nam Laserowy_ - dzięki!

W menu podświetl opcje, naciśnij trójkąt, kółko, lewo, L1, R2, kwadrat, kółko, lewo. Usłyszysz dźwięk (potwierdzenie). Teraz przytrzymaj L1+Select+Trójkąt.

Ready 2 Rumble 

Brązowa, srebrna, złota klasa
Wybierz Championship Mode, New Game i wpisz do wyboru: BRONZE, SILVER, GOLD lub CHAMP jako nazwę sali gimnastycznej, czym odblokujesz bokserów w odpowiedniej klasie.

Tani ekwipunek treningowy
Wybierz opcję Train Boxer, a następnie wybierz "Rumble Aerobics Training". Szybko wciśnij Lewo i jeszcze szybciej X. Jeśli się udało, Kupiłeś witaminy warte 25 tysięcy za 500 dolców. Możesz tak zrobić ze wszystkim.

Lego Racers 

Wybierz tryb budowy i nowego kierowcę. Teraz wpisz:

FLYSKYHGH	- rakietowóz
FSTFRWRD	- superturbo
NWHLS	- bez kół
NCHSSS	- bez podwozia

Toy Commander 

Wszystkie mapy
Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wciśnij: A, Y, X, B, Y, X.

Ciężka broń
Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wciśnij: X, A, Y, B, A, X.

Odnowienie energii
Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wstukaj: A, X, B, Y, A, Y.

007: Tomorrow Never Dies 

Odkrycie wszystkich misji
W głównym menu wciśnij: Select, Select, Kółko, Kółko, L1, L1, Kółko, L1, L1. Jeśli wszystko spoko - usłyszysz dźwięk.

Wszystkie sekwencje FMV
W głównym menu wciśnij: Select, Select, Kółko, Kółko, L1 (7 razy). W opcjach pojawi się MOV - możesz tu oglądać filmy.

Nietykalność
Zapauzuj grę i wciśnij: Select, Select, Kółko, Kółko, Trójkąt, Select.

Wszystkie bronie i 50 medkitów
Zapauzuj grę i wciśnij: Select, Select, Kółko, Kółko, L1, L1, R1, R1.

Przechodzenie przez obiekty
Zapauzuj grę i wciśnij: Select, Select, Kółko, Kółko, Trójkąt (4 razy).

Cheat Camera
Zapauzuj grę i wciśnij: Select, Select, Kółko, Kółko, R2, R2. W tej opcji możesz sobie obejrzeć żały poziom: R1 - przód, L1 - tył, L2 - lewo, R2 - prawo. Aby pozbyć się kodu, wstukaj go jeszcze raz.

Szybszy James
Zapauzuj grę iu wciśnij: Select, Select, Kółko, Kółko, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko.

Zamrożenie wszystkich nieprzyjaciół
Zapauzuj grę i wciśnij: Select, Select, Kółko, Kółko, Select, Select, Trójkąt, Trójkąt.

Przejście aktualnej misji
Zapauzuj grę i wciśnij: Select, Select, Kółko, Kółko, Select, Kółko.

Usunięcie wszystkich obiektów
Zapauzuj grę i wciśnij: Select, Select, Kółko, Kółko, Select, Select, Kwadrat, Kwadrat. Wpisz kod ponownie by go wyłączyć.

Usunięcie wszystkich płaszczyzn
Zapauzuj grę i wstukaj: Select, Select, Kółko, Kółko, Select, Select, Kółko, Kółko. Wpisz kod ponownie by go wyłączyć.

NBA Showtime - NBA on NBC 

■ **Dowolny gracz w twojej drużynie**
Wpisując inicjały i PIN podaj pierwsze trzy litery nazwy zespołu, w jakim występuje i jego numer na koszulce. Na przykład HOU i 33 da ci Scotiego Pipena (HOUston).

Chcesz grać maskotkami zespołów? Spoko, podaj następujące imiona i numery PIN!

Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Chicago Bulls	BENNY	0503
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Houston Rockets	TURBO	1111
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota Timberwolves	CRUNCH	0503
New Jersey Nets	SLY	6765
Phoenix Suns	GORILA	0314
Seattle Sonics	SASQUA	7785
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Utah Jazz	BEAR	1228

Jest jeszcze sporo innych postaci. Z braku miejsca nie podajemy ok. 50 programistów, grafików i koderów z Midway - różnią się tylko wyglądem. A zatem aby grać tymi postaciami podaj następujące imiona i numery PIN!

Kerri the Female Player	KERRI	0220
Kerri in Alternate Uniform	KERRI	1111
Lia the Female Player	LIA	0712
Lia in Alternate Uniform	LIA	1111
Small Alien	SMALLS	0856
Large Alien	BIGGY	0958
Pinto Horse	PINTO	1966
White Horse	HORSE	1966
Nikko the Devil Dog	NIKKO	6666
Clown	CRISPY	2084
Pumpkin	JACKO	1031
Wizard	THEWIZ	1136
Referee	THEREF	7777
Retro Rob	RETRO	1970
Old Man	OLDMAN	2001

■ **Nowe boiska!**
Aby grać na nowym boisku trzeba wcisnąć i trzymać kombinację przycisków natychmiast po wyborze graczy:

Boisko drużyny : Góra + Turbo
Boisko drużyny 2: Dół + Turbo
Kosze na ulicy: Lewo + Turbo
Boicho na wyspie: Prawo + Turbo
Boisko Midway: Góra + Rzut + Podanie
Boisko NBC: Dół + Rzut + Podanie

■ **Cheaty, prawdziwe kody!**
A zaczęło się od NBA JAM i MK2... Zauważyliście, że podczas ładowania się gry można wstukiwać kody? A jak to się robi? Na dole ekranu znajdują się trzycyfrowe liczniki. Wciskając odpowiednio przyciski można ustawić numer: na przykład aby wystukać na liczniku 1-2-3 trzeba wcisnąć następujące przyciski: raz **Turbo**, dwa razy **Rzut** i trzy razy **Podanie**. Dodatkowo, gdy w zapisie pojawi się kierunek - wstukaj kod i wciśnij potem ten kierunek na padzie. Nie jest to łatwe, ale efekty są fantastyczne.

ABA ball	2-3-2-Lewo
Tournament mode	1-1-1 Dół
Wielkie głowy	2-0-0 Prawo
Pokazuje % rzutów	0-0-1 Dół
Pokazuje "hot-spot'y	1-0-0 Dół
Wyłącza replay'e	3-3-1 Lewo
Bez rzutu sędziowskiego	4-4-4 Góra
Mgła (tylko na otwartych boiskach)	1-2-3 Góra
Lekka mgła (tylko na otwartych)	1-2-3 Dół
Bagienna mgła (tylko na otwartych)	1-2-3 Prawo
Noc i mgła (tylko na otwartych)	1-2-3 Lewo
Śnieg pada! (tylko na otwartych)	1-2-1 Lewo
Zamieć!!! (tylko na otwartych)	1-3-1 Lewo
Deszcz (tylko na otwartych)	1-4-1 Lewo
Midway uniform	4-0-1 Prawo
Strój "u siebie"	4-1-0 Prawo
Strój wyjazdowy	4-2-0 Prawo
Inne stroje	4-3-0 Prawo

Speed Devils 

Wszystkie samochody i trasy
Podczas gry wstukaj kombinację: B, Prawo, B, Prawo, Góra, B, Góra.

Nieskończone turbo
Podczas gry wstukaj kombinację: Dół, Góra, Dół, Góra, A, X, A.

Przejście do następnej klasy
Podczas gry wstukaj kombinację: Dół, Prawo, Dół, Prawo, A, X, A.

Max floty/hajsu
Podczas gry wstukaj kombinację: A, Prawo, A, Prawo, Góra, B, A.

Hydro Thunder 

Szybki start
Uwaga: trik podany jest dla standardowego ustawienia sterowania. Zanim jeszcze zacznie się gra wciśnij i przytrzymaj L. Gdy odliczanie dojdzie do "3" puść L i wciśnij i przytrzymaj R. Gdy licznik dojdzie do "2" znów zmiana - puść R i trzymaj L. Przy "1" już ostatni raz puść L i przytrzymaj R. Jeśli zrobisz to dobrze, łódka wystartuje na pełnym speedzie z 4-sekundowym boosterem.

Dynamite Cop 

Bonusowe misje
Po prostu skończ pierwsze 3 misje a dostaniesz 3 kolejne. Są niemal identyczne, jak poprzednie.

Graj jako małpa
Przejdź misje 4, 5 i 6.

Graj jako oryginalny Bruno
Musisz skompletować wszystkie ilustracje w galerii, aby grać jako Bruno.

Graj jako Cindy
Podczas wyboru postaci podświetl Ivy i przytrzymaj Start.

Mortal Kombat Gold 

Cheat Mode
Na ekranie z napisem "Press Start Button" szybko wciśnij Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo. Jeśli wszystko poszło dobrze, kolo zakrzyczy "outstanding". Teraz wejdź do opcji i wciśnij L + R aby dostać się do cheat menu. W nim możesz przełączać następujące opcje:

Easy Endings - wystarczy, że załatwisz jednego przeciwnika, a obejrzysz zakończenie dla postaci, którą grasz.
Fatal 1 - aby wykończyć przeciwnika pierwszym fatalem wystarczy wcisnąć High Punch.
Fatal 2 - aby wykończyć przeciwnika drugim fatalem wystarczy wcisnąć Low Punch.
Pit Fatal - - aby wykończyć przeciwnika stage fatalem wystarczy wcisnąć Dół + High Punch.
Danger - gdy włączysz tę opcję, postacie prawie nie będą mieć energii.

Graj jako Goro
Najpierw odpal kod na cheat menu. Teraz na ekranie wyboru postaci wjedź na ikonkę "Hidden" na dole, przytrzymaj L + R i wciśnij Góra, Lewo, A.

Graj jako Noob Saibot
Najpierw odpal kod na cheat menu. Teraz na ekranie wyboru postaci wjedź na ikonkę "Hidden" na dole, przytrzymaj L + R i wciśnij Góra, Góra, Lewo, Lewo, Lewo, A.

Graj jako Sektor
Najpierw odpal kod na cheat menu. Teraz na ekranie wyboru postaci wjedź na ikonkę "Hidden" na dole, przytrzymaj L + R i wciśnij Góra, Góra, Góra, Góra, Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, A.

Biografie postaci
Wejdź do Kombat Theater, podświetl postać i przytrzymaj L + R aby ujrzeć jej biografię. Podświetl Intro aby zobaczyć biografię Goro.

Inne stroje
Na ekranie wyboru postaci podświetl zawodnika, przytrzymaj Start i wciśnij dowolny przycisk aby obrócić obrazek i zmienić strój postaci. Sonya i Tanya muszą mieć trzykrotnie obrócony obrazek. Niektóre postacie mają też trzecie stroje i trzeba obrócić obrazek dwukrotnie.

Zmiana przeciwników w Arcade Mode
Wybierz zawodnika, a na ekranie z wieżami wciśnij Start by je obracać i zmieniać kolejność przeciwników.

Kombat Kodes
Tak jest, powracają. Podczas ładowania się gry na dole ekranu widać trzy ikonki, które można zmieniać za pomocą przycisków na padzie. Pierwsza ikona to Low Punch, druga to Blok, trzecia to Low Kick. Czyli zapis 123 oznacza, że trzeba wcisnąć raz LP, Dwa razy Blok i trzy razy LK. Niestety działają tylko w walce dwóch graczy. Trzeba więc stukać jednocześnie. Nazwy zostawiamy w oryginale.

Rezultat	Kod
One-hit death	123 123
Noob Saibot mode	012 012
Red Rain	020 020
Explosive Kombat	050 050
No rain	060 060
Weapons can not be lost	002 002
Disable throws	100 100
Disable max damage	010 010
Noob Saibot Mode	012 012
Random weapon appears	111 111
Start with random weapon	222 222
Start with weapons drawn	444 444
Many weapons	555 555
Silent Kombat	666 666
Big heads	321 321

Tokyo Highway Challenge 

Honda S2000
Pokonaj wszystkich z zespołu The Four Devos na końcu quest mode, a będziesz mógł kupić ten samochód. Oprócz tego Rival 138-141, Type-515, and Type-AP1 też...

Porsche 911 car
Kup Hondę S2000. Teraz używając jej przejdź jeszcze raz quest mode.

Pełna szybkość w Quest Mode
Przy opcji "Assist Shifting" wciśnij Y. - powinieneś usłyszeć dźwięk. Teraz zarówno gracz jak i przeciwnik mogą rozwiać pełną prędkość po wyścigu.

Inny widok na replaye
Na ekranie podsumowującym wyścig przytrzymaj L + R i wciśnij A aby wybrać replay. Widok zza samochodu.



Vigilante 8: 2nd Offense

Ataki specjalne, które można wykonać podczas gry (posiadając daną broń).

Interceptor Missiles
Atak 1: Góra, Góra, Dół, R1
Atak 2: Góra, Góra, Góra, R1
Atak 3: Góra, Góra, Prawo, R1

Bull's Eye Rockets
Atak 1: Góra, Dół, Dół, R1
Atak 2: Góra, Dół, Góra, R1
Atak 3: Góra, Dół, Prawo, R1

Sky Hammer Mortar
Atak 1: Dół, Dół, Dół, R1
Atak 2: Dół, Dół, Góra, R1
Atak 3: Dół, Dół, Prawo, R1

Bruiser Cannon
Atak 1: Dół, Góra, Dół, R1
Atak 2: Dół, Góra, Góra, R1
Atak 3: Dół, Góra, Prawo, R1

Roadkill Mines
Atak 1: Lewo, Prawo, Dół, R1
Atak 2: Lewo, Prawo, Góra, R1
Atak 3: Lewo, Prawo, Prawo, R1

Brimstone Burner
Atak 1: Prawo, Lewo, Dół, R1
Atak 2: Prawo, Lewo, Góra, R1
Atak 3: Prawo, Lewo, Prawo, R1

Tonic Trouble 

Wszystkie dodatkowe przedmioty
Podczas pierwszego spotkania z naukowcem stań na grzybie twarzą do niego. Teraz musisz wystukać: R, R, Analog-Góra, Analog-Dół, Góra, Dół, C-Góra, C-Dół, C-Lewo, C-Prawo, C-Góra, C-Góra, C-Lewo, C-Lewo, C-Prawo, C-Prawo, C-Góra, C-Góra, C-Dół, C-Dół, Analog-Góra, Analog-Dół, Analog-Lewo, Analog-Prawo, Start.

Skate and Destroy presented by Thrasher 

Rozpiska trików
Triki zdobywa się w trakcie gry, poniżej pełna rozpiska przyciskologii pada. Przyda się wszystkim osobom, które nie lubią co chwila zerkać na ekran podczas pauzy.

OLLIE TRICKS

Ollie	Kwadrat
Kickflip	Trójkąt
Pop Shoveit	Trójkąt + Dół
BS Pop Shoveit	R1 + Trójkąt + Dół
Heelflip	Trójkąt + Lewo
Shoveit 360	Trójkąt + Prawo
BS Shoveit 360	R1 + Trójkąt + Prawo
360 Flip	Trójkąt + Dół-Prawo
Bigflip	Trójkąt + Dół-Lewo
Hardflip	Trójkąt + Góra-Prawo
Varialflip	Trójkąt + Góra-Lewo
180	Kółko
Bs 180	R1 + Kółko
360	Kółko + Prawo
Bs 360	Kółko + Lewo
Fs Kickflip	Trójkąt + Kółko
Bs Kickflip	R1 + Trójkąt + Kółko
Fs Heelflip	Trójkąt + Kółko + Lewo
Bs Heelflip	R1 + Trójkąt + Kółko + Lewo
Impossible	R1 + Trójkąt + Góra

NOLLIE TRICKS

Nollie	L1 + Kwadrat
Nollieflip	L1 + Trójkąt
Nollie Shoveit	L1 + Trójkąt + Dół
Nollie Bs Shoveit	L1 + R1 + Trójkąt + Dół
Nollie Shoveit 360	L1 + Trójkąt + Prawo
Nollie Bs Shoveit 360	L1 + R1 + Trójkąt + Prawo
Nollie Hellflip	L1 + Trójkąt + Prawo
Nollie 360 Flip	L1 + Trójkąt + Dół-Prawo
Nollie Bigflip	L1 + Trójkąt + Dół-Lewo
Nollie Hardflip	L1 + Trójkąt + Góra-Prawo
Nollie Varialflip	L1 + Trójkat + Góra-Lewo
Nollie 180	L1 + Kółko
Nollie Bs 180	L1 + R1 + Kółko
Nollie 360	L1 + Kółko + Prawo
Nollie Bs 360	L1 + Kółko + Lewo
Nollie Fs Kickflip	L1 + Trójkąt + Kółko
Nollie Bs Kickflip	L1 + R1 + Trójkąt + Kółko
Nollie Fs Heelflip	L1 + Trójkąt + Kółko + Lewo
Nollie Bs Heelflip	L1 + R1 + Trójkąt + Kółko + Lewo

GRIND TRICKS

50-50 Grind	X
Boardslide	X + Lewo
NoseSlide	X + Góra
Tailslide	X + Dół
Nosegrind	X + Góra-Prawo
5-0 Grind	X + Dół-Prawo
Feeble Grind	X + Góra-Lewo
Smith Grind	X + Dół-Lewo
Lipside	L1 + X + Lewo
Crooked Grind	L1 + X + Prawo
Bluntslide	L1 + X + Dół
Noseblunt	L1 + X + Góra

AIR TRICKS

Indy Grab	Kółko
Backside Grab	Kółko + Lewo
Nosegrab	Kółko + Góra
Tailgrab	Kółko + Dół
Method	Kółko + Góra-Prawo
Stalefish	Kółko + Dół-Prawo
Frigid Air	Kółko + Dół-Lewo
Judo	Kółko + Góra-Lewo

POZOSTAŁE

Wallride	L1 + Kwadrat + Prawo
Hardplant	R1 + X
Nose Manual	L1 + Kwadrat + Góra
Manual	L1 + Kwadrat + Dół

PRO ACTION REPLAY PSX

40 Winks

Nieskończone życie
80013352 2400
Max powietrza
8002B8CE 2400
Max Księżyców
8003280E 2400
Max Zzz's
8001326E 2400
Max czasu w danym stroju
8002C452 2400
Max tokenów
800B06B4 0064
Max Cogs'ów
800B06AA 0064
Wszystkie Dreamkeys
8009059C FFFF

Vigilante 8 2nd Offense

Wszystkie postacie odkryte, wszystkie questy pokończone (działa tyko z wersją 2.2 i wyżej)
5000120A 0000
8006B9E8 01FF
Wszystkie postacie, statystyki na maxa (działa tylko z wersją 2.2 i wyżej)
5000120A 0000
8006B9EE 6464
5000120A 0000
8006B9F0 6464
Max Interceptor Missiles
8004475A 2400
Max Bull's Eye Rockets
800437B2 2400
Max Sky Hammer Mortar
800468B6 2400
Max Bruiser Cannon
800453A2 2400
Max Roadkill Mines
80047BD6 2400
Max Brimstone Burner
80049076 2400
Max tarczy przy podniesieniu
80041E56 240

Tomb Raider 4 The Last Revelation

Max małych Medipacków
800AC43C FFFF
Max dużych Medipacków
800AC43E FFFF
Max Sprint Stamina
800A8D8C 0078
Max Flar
800AC440 FFFF
Max powietrza
800AC30E 0588
Max amunicji do Uzi
800AC444 FFFF
Max amunicji do Rewolweru
800AC446 FFFF
Max amunicji do Shotguna 1
800AC448 FFFF
Max amunicji do Shotguna 2
800AC44A FFFF
Max granatów
800AC44C FFFF
Max Super granatów
800AC44E FFFF
Max Flash Granatów
800AC450 FFFF
Max strzał do kuszy 1
800AC452 FFFF
Max strzał do kuszy 2
800AC454 FFFF
Max strzał do kuszy 3
800AC456 FFFF
Wybór poziomu (L1 + L2 + R1 + R2 na ekranie tytułowym)
D00AB146 F0FF
800A7B6E 0200

No Fear Downhil Mountain Biking

Czas stoi na 0:00:00
8001CC62 2400
Wszystkie levele
300D1616 0002
Wszystkie postacie
300D1617 0007
Trasa Trick Trail
300D161D 0001
Wszystkie upgrade'y otwarte
300D162B 0003
Wszystkie upgrade'y skrzyni
300D162C 0003
Wszystkie upgrade'y hamulców
300D162D 0003
Wszystkie upgrade'y przerzutek
300D162E 0002
300D162F 0003
Wszystkie upgrade'y ramy
300D1630 0003
Wszystkie upgrade'y kół
300D1631 0003

No Fear Downhil Mountain Biking

Nieskończony czas
800CBAF2 2400
Nieskończona energia
8005518A 2400
Nieskończona amunicja
80052BAE 2400
800AE5B6 0063
800AE8EA 0063
800AEC1E 0063
Wszystkie levele
8007E7E0 0001
80080B68 000D

Skate and Destroy

Max energii
800DD6C2 2400
Max czasu
800C3EA2 2400
Max punktów
800B2434 FFFF
Wszystkie levele
800B248C 0B03

Test Drive 6

Zawsze pierwszy
800A80EC 0000
Max pieniędzy
800AC628 FFFF
800AC628 C9FF
800AC62A 3B9A

Dune 2000

Max przyprawy (Spice)
800E091C FFFF
lub
800E091C 967F
800E091E 0098
Szybkie budowanie i za darno
800E0632 5A00
800E062C FFFF
800E0642 5A00
800E063C FFFF

Tomorrow Never Dies

Nieskończone życia
8001E096 0063
Nietykalność
D0025882 A020
80025882 2400

Twisted Metal 4

Nieskończone życie Gracz 1
8005A3C8 0004

Jurassic Park: Warpath

Wszystkie bonusowe tryby
30030F4F 0001
Max energii
80060F4A 2400

ARCADIA

Koncern WMS skupiający firmy Williams, Bally i Midway ogłosił w listopadzie, że kończy niniejszym produkcję fliperów. Informację ogłoszono 19 listopada 1999 roku i spadła ona na rynek maszyn arcade niczym grom z jasnego nieba.

Firma Williams jest bowiem producentem tych specyficznych automatów od ponad pięćdziesięciu lat i wygląda to mniej więcej tak, jakby nagle Ford zaprzestał produkcji samochodów, albo Coca Cola przestała produkować napoje chłodzące.

Informacja wymaga jeszcze potwierdzenia, bo w zasadzie pewnym jest, że nie będą już produkowane dalsze modele **PINBALLA 2000**. Czy Williams zaprzestanie także produkcji standardowych fliperów - na razie nie wiadomo.

Oficjalnym powodem wstrzymania produkcji są straty jakie na rynku amerykańskim przyniosła promocja **PINBALLA 2000**. Ta rewolucyjna w swoim pomyśle hybryda tradycyjnego flipera i gry video zupełnie nie przyjęła się w Stanach. Europa generalnie zaakceptowała nowy model i mimo wysokiej dosyć ceny taki **REVENGE FROM MARS** sprzedawał się w Niemczech i we Włoszech bardzo dobrze.
W USA natomiast wyjątkowo źle i prawdopodobnie to było powodem tak drastycznej decyzji kierownictwa koncernu WMS.

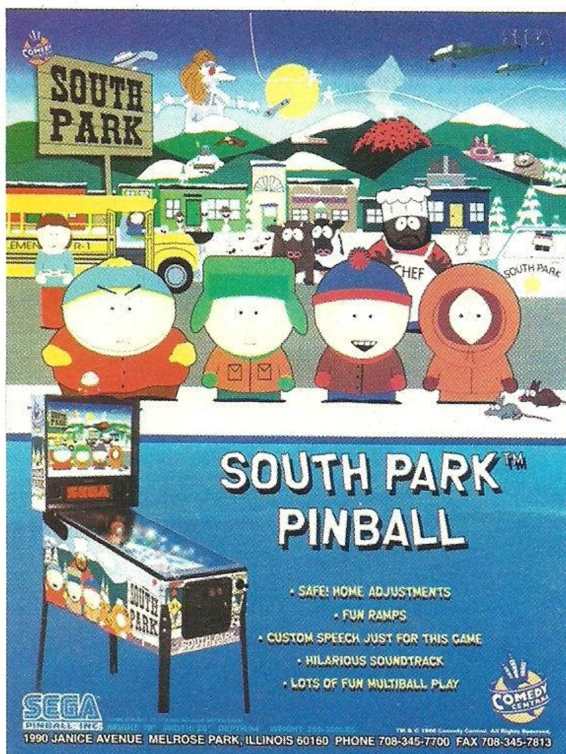
W rankingach zamieszczanych co miesiąc w amerykańskich miesięcznikach REPLAY i PLAYMETER poświęconych automatom rozrywkowym, pierwszy z serii **PIN2000 - REVENGE FROM MARS** systematycznie wędrował w dół tabeli. We wrześniu wyprzedziły go nawet zwykłe, elektromechaniczne flipery macierzystej produkcji.

Na dowód przytaczam fragment wrześniowego zestawienia popularności fliperów z REPLAYA.

1. (1) SOUTH PARK - SEGA PINBALL
2. (2) MONSTER BASH - WILLIAMS
3. (3) MEDIEVAL MADNESS - WILLIAMS
4. (5) ATTACK FROM MARS - BALLY
5. (4) REVENGE FROM MARS - BALLY (PIN2000)

Można powiedzieć, że Mars niestety Amerykanom nie podchodzi, szczególnie w świetle ostatniego niepowodzenia misji Mars Polar Lander.
Wróćmy jednak z kosmosu na Ziemię, by zauważyć dodatkowo, że wszelkie rekordy popularności bije obecnie w Stanach maszyna konkurencji czyli **SOUTH PARK** - SEGI.

I tutaj kolejna sprawa, której także nijak zrozumieć nie mogę. SEGA również postanowiła wycofać się z produkcji fliperów i sprzedać kilka lat temu odkupioną od DATA EAST fabrykę Gary'emu Sternowi. Gary Stern to jedna z legendarnych postaci fliperowego światka.
Pod koniec lat siedemdziesiątych założył STERN PINBALL i zaprojektował oraz wyprodukował takie maszyny jak **MOHAMMED ALI** czy **IRON MAIDEN**. Można powiedzieć w tej sytuacji, że fabryka wraca do swego pierwotnego właściciela. Gary Stern na szczęście w dalszym ciągu planuje projektować i tworzyć flipery, tyle, że już pod nazwą STERN PINBALL INC. Prawdopodobnie na lightboxy wróci więc dawne logo firmy, czyli gwiazdka z jednym dłuższym promieniem.



A zatem: czy dziesięć milionów dolarów włożonych w produkcję i promocję **PINBALLA 2000** zostało wyrzucone w błoto ? Hybryda gry video i tradycyjnego flipera, wydawało się, była skazana na sukces. Dzięki zastosowaniu efektów video przekonać się mieli do niej najmłodsi gracze wychowani na konsolach. Starsi z kolei dostawali tradycyjny blat i stalową kulkę. Operatorzy otrzymali automat o wiele bardziej niezawodny niż dotychczas. Dlaczego wiec nowy image nie zyskał akceptacji rynku w USA?

Powodów mogło być wiele. Amerykańscy gracze stwierdzili, że hybryda nudzi się zdecydowanie szybciej niż dotychczasowe modele. Drugim ważnym powodem niepowodzenia była cena. Nakłady na promocję musiały się przecież zwrócić, stąd cena o 50% wyższa od tradycyjnych maszyn. Jednak jednym z najbardziej istotnych czynników była zmiana wyglądu zewnętrznego. Co by nie mówić, to dotychczasowe innowacje wprowadzane na przestrzeni lat nie naruszały jednak ogólnej budowy. Pamiętam jakim szokiem było zastosowanie we fliperach wyświetlaczy cyfrowych. Wcześniej, mniej więcej przez czterdzieści lat stosowano z powodzeniem liczniki elektromechaniczne zbudowane na podobnej zasadzie jak wirujące tarcze w automatach hazardowych. Ile taki fliper robił hałasu resetując liczniki - nie macie pojęcia.

Koniec lat siedemdziesiątych przyniósł jeszcze zastosowanie CPU do sterowania funkcjami flipera (wcześniej rolę procesora spełniał z powodzeniem silnik napędzający zespół krzywek oraz setki przekaźników) oraz pełne udźwiękowienie. Pierwszy gadający fliper to **GORGAR** z 1979 roku, pierwszy dwublatowy to **BLACK KNIGHT** z 1980, z kolei multiball 3-kulkowy zastosowano zaś po raz pierwszy w **FIREPOWER**.

Jednak gdy w 1989 roku firma Bally wykorzystała po raz pierwszy wyświetlacz mozaikowy było pewne, że rozwój tej części prezentującej wyniki zakończy się zastosowaniem monitora. Wcale bym się nie zdziwił, gdyby z czasem zwykły monitor zastąpiono monitorem plazmowym czy też ciekłokrystalicznym, a zamiast blatu z często ulegającymi awariom częściami mechanicznymi zastosowano jego holograficzny odpowiednik.

Wtedy wymiana flipera sprowadziłaby się tylko do wymiany dysku DVD czy też Ultra DVD, a rozróżnienie czy pod szybą hula stalowa kulka czy też jej holograficzny odpowiednik byłoby przedmiotem prac naukowych XXI wieku.

Byłoby, gdyż w świetle ostatnich faktów pomysły te raczej między bajki włożyć należy. Wątpię by na tego rodzaju innowacje zdecydował się Ostatni Mohikanin fliperów czyli Gary Stern. Sam zresztą zapowiada, że będzie się trzymał tradycji w postaci zwykłego, elektromechanicznego flipera.

Wszystko wskazuje na to, że rewolucja na rynku fliperów trwała niecały rok. Zapowiada się zatem, że początek XXI wieku należeć będzie do zmian ewolucyjnych, a stalowa kulka i charakterystyczny kształt tej maszyny długo jeszcze opierać się będą wszelkim zakusom projektantów.

Val B.

n[e]o comments

Opublikowane przez nas ostatnio (Newsflash! N+16) plany przygotowane przez firmę zajmującą się analizami inwestycyjnymi Merril Lynch i dotyczące przewidywanej sprzedaży PlayStation 2 (100 milionów do końca 2004 roku) mogą wydawać się na pierwszy rzut oka nieco zbyt optymistyczne, ale zastanówmy się. Po pierwsze - jeżeli weźmiemy pod uwagę ilość sprzedanych do tej pory konsol (ponad 70 milionów jak deklarują oficjele Sony) okaże się, że liczba 100 milionów nie jest taka znowu odległa. Tym bardziej, że wbudowany czytnik DVD może okazać się magnesem, który przyciągnie do PS2 te dodatkowe (jeżeli brać pod uwagę sytuację z pierwszym PlayStation) 30 milionów zainteresowanych. Niestety firma Merril Lynch nie opublikowała jednocześnie informacji jakimi dokładnie kryteriami posłużyła się podczas dokonywania swojej analizy. I dlatego też może jednak okazać się ona zbyt optymistyczna.

Trudno jest nie dostrzec jak wielkim sukcesem okazała się premiera Dreamcasta. Szczególnie ta amerykańska. Bardzo dobre wyniki sprzedaży w Stanach i niemal błyskawiczne przekroczenie bariery miliona sprzedanych jednostek to niezła ilość. Jednak jeżeli przyjrzymy się sytuacji w Japonii - nie jest już tak różowo. Choć Europa także przyjęła nowy produkt Segi entuzjastycznie (ponad pół miliona). No więc co w tej chwili działa na korzyść Sony, a jednocześnie niekorzyść Segi? PlayStation2. No bo na co zwykle czekają gracze? Na Coś Nowego. I Sony w bardzo strategicznym momencie zaczęło publikować screeny z bardzo wczesnego (bo zaledwie trzytygodniowego), ale budzącego respekt TEKKEN TAG TOURNAMENT. I stało się.

Co prawda sprzedaż ponad miliona DC-ków w ciągu jednego zaledwie miesiąca w Ameryce należy uznać za sukces, to prawdziwe skutki pojawienia się pierwszych rzetelnych informacji na temat nowej konsoli Sony zobaczymy dopiero w okresie między grudniem tego, a marcem następnego roku. Wiadomo - w tej chwili DC-ki kupili napaleńcy. Za chwilę zakupy zaczną robić osoby chłodniej patrzące na sprawę. A zbliżające się wielkimi, głośnymi krokami PlayStation 2 będzie starało się im w dokonaniu tego "jedynie słusznego" wyboru dopomóc. I wydaje się, że może na tym polu zatriumfować. Więcej nawet...

To jest o ile Nintendo nie postara się zawalczyć o rynek.

No dobrze - Dolphin (póki jeszcze się tak nazywa) istnieje na razie jako ambitny w swych założeniach projekt. No dobrze - prace nad nowymi grami są w fazie, mówiąc bez ogródek, prenatalnej. Ale Nintendo może jeszcze nas wszystkich zaskoczyć.

Przyszły rok (o ile nie okaże się, że tłumaczący wersy Nostradamusa dżentelmeni przypadkiem pomylili się o rok) minie pod znakiem nowej konsoli Sony. Bez dwóch zdań. W zależności od tego, jak zadeklarują się nie do końca zdecydowani jeszcze developerzy i jaki wskażą kierunek, oraz to jak Sega postara się o zapewnienie swoim klientom połączenia z internetem - Dreamcast może się postawić. Ale prawdziwym konkurentem dla PlayStation 2 raczej nie będzie. Dolphin zapowiedziany został przez Nintendo na jesień roku 2000. Jakie są na to realne szanse może odpowiedzieć tych kilkunastu ludzi, którzy wiedzą czy chwilowo Dolphin jest kupką śrubek i obwodów scalonych, które istnieją na razie w głowie głównego projektanta, czy też jest to już mniej więcej konkretny produkt, na którego temat nikt nie chce jeszcze zacząć sypać. Sądzę więc, że Dolphin może się pojawić dopiero w 2001 roku.

Co nie znaczy jednak, że niepokoju w serca graczy zdecydowanych na kupno dostępnego już ogólnie PlayStation 2, nie zacznie wlewać już gdzieś tak na przełomie lata i jesieni '2000. Sprawę mogłoby uratować te pięć screenów pokazujących smukłego już w na nowej konsoli hydraulika czy długouchego elfa. I to by wystarczyło. Chwyt dopiero co zastosowany przez Sony powinien zadziałać. Tym bardziej, że panuje uzasadniona opinia, że nikt nie robi gier takich jak Nintendo. I Rare.

Oczywiście wypuszczenie kilku screenów jednocześnie z informacją, że cena nowej konsoli będzie oscylować w granicy 500$ nie zainteresuje nawet najtwardszych graczy, więc duże N będzie musiało dobrze przykroić ją do sytuacji.

Krążyły plotki, jakoby cena konsoli na starcie miała być w granicach 100- 130$. Brzmi to co prawda jak pobożne życzenia, ale... Nie zwracając uwagi na nic innego - cena poniżej 150$ mogłaby zachęcić wielu graczy do spróbowanie jak w kolejnej odsłonie zaprezentuje się gość dłubiący w rurach.

Co ciekawe, może się też okazać, że rynek pozwoli koegzystować wszystkim trzem systemom.

W sumie jeżeli przypatrzyć się wizerunkom firm, to każda z nich ma praktycznie nieco innych potencjalnych klientów. Słusznie czy nie, Nintendo kojarzy się nie od dziś z rynkiem dziecięcym, Sony to mainstream w najczystszym wydaniu, a Sega - młodzi, gniewni i ambitni. A jakby tego wszystkiego było mało, gdzieś tam jeszcze majaczy X-Box...

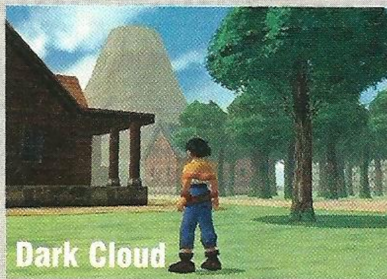
Banan

RPGamer

Do niedawna RPG-i kojarzyły się z sympatycznymi, kolorowymi i dwuwymiarowymi tłami i zdeformowanymi, dziecięcymi postaciami. Niektórym tytułom udaje się uwolnić od tych bardzo stereotypowych gatunkowych naleciałości, ale większość cały czas siedzi korzeniami w szesnastu bitach.
Czas zapoznać się z kilkoma tytułami zasługujących na prawdziwe miano gier nowej generacji. No i RPG-ów przy okazji.

Nie ma się co łudzić. Gry o szacie graficznej LUNARA będą wychodzić jeszcze wtedy, kiedy PlayStation 2 osiągnie już sprzedaż 100 milionów, Sega zapowie swój trzeci z kolei system, a Nintendo stworzy bestseller ZELDA 512: THE SON OF LINK. Ale na te gry jest jeszcze popyt. Szczególnie zainteresowani są nimi dorośli gracze, którzy całe lata swej młodości spędzali za padami ośmio- i szesnastobitowych konsolek. Czynnik sentymentalny.
Ale na horyzoncie pojawiło się ostatnio kilka szczególnie godnych uwagi tytułów.
Pierwszy z nich to SHENMUE. Choć trudno jest nie być pod wpływem wrażenia, że tytuł ten jest zaliczany do grona rpg-ów prawdopodobnie z dwóch powodów. Pierwszym nich jest to, że jeszcze w zamierzchłych czasach (nawet przed nazwą PROJECT BERKLEY) roboczym tytułem było VIRTUA FIGHTER RPG. Drugi powód to fakt, iż gry nie da się wrzucić do żadnego ze znanych worków. Ani to zręcznościówka, ani przygodówka, ani symulator... Chociaż może... symulator życia? Nie to jest ważne. I tak jeżeli jakiejś gry nie można za łatwo zaszufladkować to przypina się jej karteczkę z napisem rpg i puszcza między ludzi.
SHENMUE ma symulować świat. Ma zawierać jeden z najczęściej wymienianych jako charakterystyczny dla tego typu produkcji element. Rozwój fabuły. Choć z drugiej strony - brakować będzie drugiego, nierozłącznie związanego z tym motywu rozwoju postaci. A przynajmniej w takim znaczeniu, jakie przyjmuje większość - co jakiś czas nowy poziomik doświadczenie, jakieś punkty, jakieś określane liczbami lub paseczkami cechy...
SHENMUE ma proponować rozwój mniej uchwytny. Fabularny. Bardziej zbliżony do tego co dostrzegamy w czasie czytania książki, na kartach której bohater przechodzi metamorfozę od np. wioskowego chłopka do bohatera galaktycznego.
Rpg-owa ma być też interakcja z otoczeniem. W każdym praktycznie konsolowym rpg-u można podejść do dowolnego z wesołych mieszkańców miasteczka zajmującego się swoimi czteroklatkowymi (animacje) czynnościami i zagadnąć go. SHENMUE też ma na to pozwalać. Ale już wypowiedzianych na głos (a nie wypisanych w dymku) odpowiedzi będzie można wysłuchać. Jest to co prawda podyktowane zwiększoną pojemnością nośnika oraz zwiększającymi się wymaganiami co do oprawy gry niż do samego gatunku RPG-ów, ale na pewno pomoże graczom w odnajdywaniu się w danym świecie. Oraz lepszemu wczuciu w interakcję z otoczeniem. Duże nadzieje wiąże z tym tytułem bardzo wiele osób. Poczekamy, zobaczymy.


Shenmue aka Project Berkley aka VF RPG


Dark Cloud


Eternal Ring

FRONTIER z kolei to jedna z pierwszych produkcji, które mają nadzieję na połączenie graczy z całego świata. Tak, ma to być gra rpg osadzona w realiach fantasy. I pozwalająca setkom graczy na spotkanie w internecie. A przynajmniej tak brzmią mgliste zapowiedzi. Konkretów - brak.
Podobne pogłoski chodzą o niezapowiedzianym jeszcze (jak na dzień dzisiejszy) FINAL FANTASY. Przy okazji - gra nie została jeszcze zapowiedziana, ale spekulacje na temat daty jej premiery już się pojawiły (na razie - koniec roku 2000/początek 2001). Na marginesie wypadałoby dodać, że Square zapowiedziało, że następna gra z serii Final Fantasy będzie wykorzystywała możliwości internetowe nowej konsoli Sony. Ale myśl ta nie została rozwinięta.
Oczywiście nie można pominąć ambitnego DARK CLOUD. Gra wykorzystuje różne triki graficzne i zapowiada się na dosyć oryginalną.
Z kolei ETERNAL RING powinien podjąć chociaż próbę wskrzeszenia, albo chociaż zwrócenia uwagi na nieobecny praktycznie gatunek rpg-ów fpp. Nie wiem jaka rolę w porażce tego gatunku na pierwszego PSX-a miała dość mierna grafika, ale błędu tego nie popełni z pewnością ETERNAL RING. Póki co informacje o zbliżających się grach są bogate w szczegóły jedynie w przypadku tytułów "skazanych" na sukces. I podczas kiedy wzrok wszystkich kieruje się na każdy nowy screen z TTT czy GRAN TURISMO 2000, zespoły developerów uparcie pracują nad nowymi perełkami tego najbardziej japońskiego ze wszystkich gatunków.

Squaerio

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ

PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST

oficjalny produkt Neo Plus. zawiera nie publikowany wcześni

cena 18 + 4.90 = 22.90 koszty przesyłki

Konsolowe KOMPENDIUM 2

PlayStation
FINAL FANTASY 8
STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE
DRIVER, SILENT HILL
SYPHON FILTER
STREET FIGHTER ALPHA 3
RIDGE RACER TYPE 4
LEGAIA, KENSEI
LUNAR, GUARDIANS CRUSADE
...i wiele innych!

Dreamcast
SONIC, POWERSTONE
BLUE STINGER i inne...

Nintendo 64
STAR WARS, SUPER SMASH BROS

GameBoy
ZELDA i masa tipsów!

Plus Hity!
FINAL FANTASY 7,
RESIDENT EVIL 1•2
SUPER MARIO 64

BONUS! NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, i inne!

Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!

Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64

Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON – 31 gier

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2 pojawiło siępod koniec października.

NEO PLUS VIDEO 3

PSX2 - PlayStation 2 w akcji!!!

Nasza trzecia kaseta video zawiera prezentacje najnowszych gier video w akcji.

PlayStation 2
50 minut poświęconych na prezentację nowej konsoli Sony oraz 14 pierwszych gier - między innymi: GRAN TURISMO 2000, BOUNCER, TEKKEN TAG TOURNAMENT, SHIN RIDGE RACER, KESSEN, DARK CLOUD i inne!

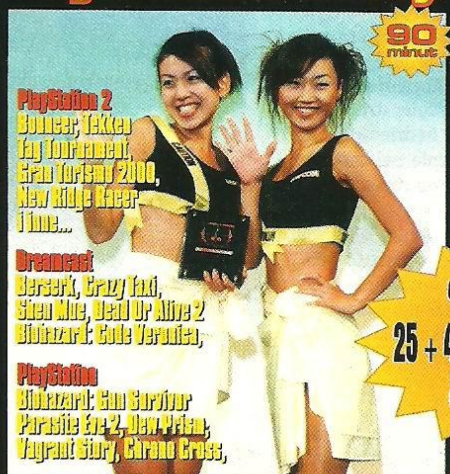
PlayStation
Najnowsze gry Square. Sprawdźcie CHRONO CROSS, PARASITE EVE 2, VAGRANT STORY. No i BIOHAZARD: GUN SURVIVOR!

Dreamcast
Raczej niekiepski stuff w postaci SHENMUE, BIOHAZARD: CODE VERONICA i BERSERK.

GameBoy Color
Niesamowite STREET FIGHTER ALPHA i RESIDENT EVIL!

Automaty
Kopiące DEAD OR ALIVE 2 i SILENT SCOPE.

Komentarz: polski
Czas: 90 minut.
Cena: 29.90



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ

...DAŻY WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium bądź Neo Plus Video 1 i 2 wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

CENY PRENUMERATY
6 numerów - tylko 28,90 zł
12 numerów - tylko 56,90 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

cena 15 + 4.90 = 19.90 koszty przesyłki

PlayStation KONSOLOWE KOMPENDIUM Poradniki Tomb Raider 3 Tekken 3 Gran Turismo Tenchu Metal Gear Solid Legend Of Zelda Xenogears Brave Fencer Musashi Parasite Eve Turok 2 1080 Snowboarding Spyro the Dragon Banjo-Kazooie Mission: Impossible Heart Of Darkness Action Replay Pro

KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64. Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

PLAYSTATION • DREAMCAST • AUTOMATY
TOKYO GAME SHOW wiosna '99
cena 25 + 4.90 = 29.90 koszty przesyłki

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64
E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999
cena 35 + 4.90 = 39.90 koszty przesyłki

W SKLEPIE ULTIMA

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł
☐ 12 numerów - 56,90 zł
SWW 2711

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11
SWW 2711

KOMPENDIUM KONSOLOWE
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.
SWW 2712

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji Nowość!
☐ Zamawiam nową kasetę videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
SWW 2712

PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł ☐ 12 numerów - 56,90 zł SWW 2711
ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 SWW 2711
KOMPENDIUM KONSOLOWE ☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł Kaseta TOKYO GAME SHOW ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta E3 Expo - Los Angeles ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł. SWW 2712
kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji Nowość! ☐ Zamawiam nową kasetę videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 ☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł ☐ 12 numerów - 56,90 zł SWW 2711
ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 SWW 2711
KOMPENDIUM KONSOLOWE ☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł Kaseta TOKYO GAME SHOW ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta E3 Expo - Los Angeles ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł. SWW 2712
kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji Nowość! ☐ Zamawiam nową kasetę videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 ☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł ☐ 12 numerów - 56,90 zł SWW 2711
ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 SWW 2711
KOMPENDIUM KONSOLOWE ☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł Kaseta TOKYO GAME SHOW ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta E3 Expo - Los Angeles ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł. SWW 2712
kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji Nowość! ☐ Zamawiam nową kasetę videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 ☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś którys z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu-szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

Numery 1, 2 i 3 ciągle dostępne.



NEO PLUS nr 4 / Listopad 1998

ZAPOWIEDZI: METAL GEAR SOLID (info, historia serii + dyskusja redaktorów), SABOTEUR, BLUE STINGER, METAL SLUG 2, TOMB RAIDER 3, TUROK 2, PERFECT DARK, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, TIME CRISIS 2
RECENZJE: WILD NINE, ODDWORLD: ABE'S EXODDUS, NINJA, COLONY WARS 2, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, APOCALYPSE, ODT, UNHOLY WAR,
XTRA!: FINAL FANTASIES czyli mała historia wielkiej serii oraz F.O.T.A. czyli święta wojna z piractwem.



NEO PLUS nr 5 / Grudzień 1998

ZAPOWIEDZI: SOUL REAVER, STREET FIGHTER ALPHA 3, RIDGE RACER TYPE 4, SHADOWMAN, STREET BOARDERS, INDIANA JONES ATIM, CLIMAX LANDERS, VIRTUA FIGHTER 3
RECENZJE: CRASH BANDICOOT 3, TUROK 2, FIFA 99, NBA LIVE 99, F-ZERO X, BODY HARVERST, KNOCKOUT KINGS, WCW/NWO REVENGE, BODY HARVEST
HELP: Medievil, Tips & Tricks
XTRA!: GRACZ HARDCORE'OWY czyli test dla prawdziwych.



NEO PLUS nr 6 / Styczeń 1999

ZAPOWIEDZI: DREAMCAST - wielki test najnowszej konsoli Segi + gry: VIRTUA FIGHTER 3, PEN PEN TRI-ICELON, GODZILLA GENERATIONS, JULY
RECENZJE: LEGEND OF ZELDA 64, TOCA 2: TOURING CARS, TOMB RAIDER 3, XENOGEARS, XTREME-G 2, A BUG'S LIFE, T'AI FU, BRAVE FENCER MUSASHI, BUSHIDO BLADE 2
HELP: Crash Bandicoot 3, Tips & Tricks.
XTRA!: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze, modelkach odtwarzających jej rolę oraz plotki dotyczące filmu TR.



NEO PLUS nr 7 / Luty 1999

ZAPOWIEDZI: BLOODY ROAR 2, DUKE NUKEM - TIME TO KILL, GAUNTLET LEGENDS, JET FORCE GEMINI, SHAO LIN, SHENMUE, XENA WARRIOR PRINCESS, RIDGE RACER 4
RECENZJE: R-TYPE DELTA, STAR WARS ROGUE SQUADRON, STARSHOT, MUSIC, INVASION, NBA JAM 99, C3 RACING, TOP GEAR OVERDRIVE, V-RALLY 99, LEGEND, MASTER OF MONSTERS, GLOVER, ACTUA SOCCER 3
HELP: TUROK 2, MUSIC, Tips&Tricks
XTRA!: SONIC ADVENTURE - pokaz mocy Dreamcasta



NEO PLUS nr 8 / Marzec 1999

ZAPOWIEDZI: SEGA RALLY 2, QUAKE 2, SOUL CALIBUR, SILENT HILL, ALL-STAR SMASH BROTHERS
RECENZJE: AKUJI THE HEARTLESS, ATTACK OF THE SAUCERMAN, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99
HELP: CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks
XTRA!: ATEI 99 - Raport z największej wystawy automatów w Londynie



NEO PLUS nr 9 / Kwiecień 1999

NEWS: PLAYSTATION 2 PIERWSZE WIEŚCI
ZAPOWIEDZI: DRIVER, DINO CRISIS, DEEP FREEZE, G-POLICE 2, POWER STONE, SHADOW MADNESS, CONKER 64, UM JAMMER LAMMY, WINBACK, T.R.A.G.
RECENZJE: GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, POPULOUS 3, RETRO FORCE, WCW NITRO 64, TANK RACER, PENNY RACERS, MEGAMAN LEGENDS
HELP: SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks
XTRA!: FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!



NEO PLUS nr 10 / Maj 1999

NEWS: TEKKEN 4 - pierwsze screeny?
ZAPOWIEDZI: BEATMANIA, BLUE STINGER, CROC 2, HOUSE OF THE DEAD 2, MARVEL VS CAPCOM, STAR WARS: EPISODE 1 GAMES
RECENZJE: ASTERIX, BEETLE ADVENTURE RACING, GEX 3, KENSEI, KKND2, NEED FOR SPEED 4, RIDGE RACER TYPE 4, KING OF FIGHTERS 98, UM JAMMER LAMMY, VIVA FOOTBALL, KOF 98
HELP: POPULOUS 3, Tips&Tricks
XTRA!: TOKYO GAME SHOW: byliśmy tam!

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ___ - VAT 22%

kwota: .... zł .... gr
słownie złotych: ....
groszy jak wyżej: ....
wpłacający: ....
ul. ....
[ ][ ]-[ ][ ][ ]
na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 11101024-971889-2720-3-42
Datownik
podpis przyjmującego
opłata zł....... gr.......

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ___ - VAT 22%

kwota: .... zł .... gr
słownie złotych: ....
groszy jak wyżej: ....
wpłacający: ....
ul. ....
[ ][ ]-[ ][ ][ ]
na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 11101024-971889-2720-3-42
Datownik
podpis przyjmującego
opłata zł....... gr.......

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ___ - VAT 22%

kwota: .... zł .... gr
słownie złotych: ....
groszy jak wyżej: ....
wpłacający: ....
ul. ....
[ ][ ]-[ ][ ][ ]
telefon: ....
na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 11101024-971889-2720-3-42
Datownik
podpis przyjmującego
opłata zł....... gr.......

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ___ - VAT 22%

kwota: .... zł .... gr
słownie złotych: ....
groszy jak wyżej: ....
wpłacający: ....
ul. ....
[ ][ ]-[ ][ ][ ]
na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 11101024-971889-2720-3-42
Datownik
podpis przyjmującego
opłata zł....... gr.......

Kombatowy Zawrót Głowy

Ząbek Wie I Się Dzieli

Pisaliście, abym podsumował listy o MK, które do mnie nadejdą. Stanąłem na wysokości zadania: przeprowadziłem konieczne obliczenia (nic nie jest kantowane) i oto wyniki:

1. Ulubiona część MORTAL KOMBAT?
MK 2 - 66%
MK Trilogy - 18%
MK4 - 16%

2. Co sądzisz o systemie broni w MK4?
Jest kiepski - 66%
Może być - 34%

3. Co sądzisz o nowych postaciach w MK4 (Quan Chi, Shinook, Kai...)?
Są fatalnie dobrane - 83%
Są rewelacyjne - 34%

4. Ulubiona postać?
Sub Zero - 50%
Scorpion - 24%
Sonya - 13%
Kai - 13%

5. Słówko o MK5?
Oby był w 3D - 17%
Oby powrócił do 2D - 83%

6. Jakie chcesz widzieć postacie?
Stare - 67%
Nowe - 33%

Dziękuję za wszystkie listy, a w szczególności Sebastianowi G., Victorii, Pawłowi F. I Scorpionowi za te najsympatyczniejsze. Wśród tych mniej sympatycznych - otrzymałem list od niejakiej Pedity (na dodatek bardzo kontrowersyjnej osoby...), która groziła, że do was napisze. Miejcie się na baczności!

Ząbek

Dziękujemy, Ząbek. Miło jest sobaczyć jak mniej więcej wygląda sprawa Mortala. Wnioski nasuwają się same. To już nie jest to. Mortal przestał być czymś więcej niż tylko wygodnym przykładem dla autorów artykułów o brutalności gier w lokalnych gazetach. Niestety. Czy uda się go jeszcze uratować? Dość trudno jest na to odpowiedzieć. Tym bardziej, że przykład dwuwymiarowego STREET FIGHTERA (z okazjonalnymi skokami w bok w trzeci wymiar) pokazuje, iż jest jeszcze sporo miejsca dla dobrych, dwuwymiarowych mordobitek. Ja też wolałem Mortala w 2D. Jeszcze raz dziękuję za przysłanie tej analizy. I dołączając się do twoich pozdrowień wypatruję niepokojącego listu od niejakiej kontrowersyjnej Pedity.



Aż 83 procent respondentów uważa, że Quan Chi ssie. U suck, man!



Witam po raz kolejny. Wbrew pozorom, jeszcze nie w nowym tysiącleciu. Zabawna sprawa. W momencie kiedy ja piszę te słowa, wy dopiero gdzieś tak od tygodnia - dwóch macie w rękach poprzedni numer. Dzięki temu zwykle nie nadążacie nadsyłać odpowiedzi na pytania, które zadawałem w poprzednim numerze tak, aby zdążyły one na następny. Brzmi to dosyć skomplikowanie, ale potrzebowałem się tym z wami podzielić. Od razu mi lepiej.
Będę się więc starał podrzucać tematy do dyskusji z większym wyprzedzeniem. Poza tym, nawet pomimo, że jest to numer styczniowy, to wielce prawdopodobne jest to, że nabędziecie go jeszcze przed Nowym Rokiem. Życzę wam więc spełnienia tych bardziej i tych mniej zwykłych pragnień. Oraz naprawdę szczęśliwego roku 2000. Bo coś mi się wydaje, że dla będzie on dla graczy wyjątkowo piękny. Na koniec chcę też prosić Krzyśka - elektronika z Katowic o kontakt z redakcją - znalazło się kilka osób, zainteresowanych twoją przeróbką dotyczącą obrazu. Sebastiana Buczka - autora rzeźby Linka - również.

banan@gromit.pmc.com.pl

Retrospekcja

Witam. W paru ostatnich listach wszyscy poruszają sprawę kupna DC oraz gier na niego, a ja chciałbym poruszyć inny temat. Chodzi mi o nowy dział. Mógłby to być na przykład Retro. Wielu graczy, którzy niedawno kupili sobie konsolę nie zna i nie docenia starych tytułów, które niekiedy biją na głowę te najnowsze.

Dominik z Kutna

Nowy dział retro przez długi czas wydawał mi się nieco lamerskim pomysłem. Zapchajdziurą. Czymś do wrzucenia na tę jedną czy dwie strony, na które zabrakło świeżego materiału. Przekonacie mnie, że się mylę?

Dyrektywa Organu

KONSOLOWCY WSZYSTKICH KRAJÓW... ŁĄCZCIE SIĘ!

Caleb Hardcore

To najkrótsze i najbardziej treściwe podsumowanie niemałego stosiku listów, które przyszły w nawiązaniu do naszej małej dyskusji na temat Dreamcast vs PlayStation 2 vs Dolphin vs cokolwiek. W sumie całkiem sporo z nich dosyć krytycznie oceniało naszego plującego z wieżowca ortodoksa. Dzięki czemu Paweł przyczynił się do skonsolidowania prokonsolowego (a nie proplatformowego) frontu. Pozdrawiam wszystkich, którzy na ten temat napisali. Na razie dyskusję na tematy platformowe zawieszamy.

Nieoczekiwany Atak

Odpalam do was z dosyć nietypowym pytaniem. Otóż mam gościa o ksywie Rita Bomber. Tak, nie ma się co śmiać. Niedawno wspomniałem mu o PSX 2 i jakie ma możliwości ten potwór. Ja posiadam PSX-a, a Rita Amigę 500. Rita stwierdził, że Amiga 4000 i tak będzie potężniejsza pod każdym względem od PlayStation 2. No więc moje pytanie brzmi następująco: czy w ogóle istnieje coś takiego jak Amiga 4000, a jeśli tak, to czy jest ona pod każdym względem potężniejsza od PSX-a 2?

Forma z Radoma

Tym co najbardziej mnie zaintrygowało jest oczywiście Amiga. Istnieje. Ale szczegóły...

Znikający Punkt

Jestem doświadczonym właścicielem PlayStation. I mam poważny problem. Pewnego pochmurnego dnia włączyłem szaraka (chciałem wykasować niektóre zapisane na karcie pamięci informacje), a tu szok. Potężny. Wszystkie zapisy pousuwane. Po otrząśnięciu się spróbowałem dowiedzieć się co się takiego stało. Po kilku godzinach zmagań z Bugsem udało się. Stan gry zapisał się. Byłem uradowany. W spokoju wyłączyłem konsolkę. Następnego dnia uruchamiam najlepszego przyjaciela człowieka (Bugs Bunny) i... Pustka na karcie. Żadnego zapisu z dnia poprzedniego. Nie mam rodzeństwa, więc brat ani siostra nie mogli się w ten sposób zemścić za wyrządzone wcześniej krzywdy. Gwarancja też już się skończyła. Co robić?

Andrzej z Pawłowic

Smutny epizod w życiu. Ja sam miałem kiedyś wspaniałą 120-blokową kartę, na którą dla bezpieczeństwa zgrałem sobie save'y z większości gier (FFVII, XENOGEARS, MGS i inne takie trzymane z sentymentu). Powiem tylko, że zrobiło mi się przykro, kiedy bezskutecznie próbowałem je po pewnym czasie zlokalizować. Moja wspaniała karta zredukowała swoją pojemność ze 120 (w ponad połowie zapełnionych bloków) do 15. Pustych. W tej chwili mam z pięć standardowych, piętnastoblokowych kart i żadna jakoś nie pada. Reklamy tutaj nie chcę nikomu robić, ale na kartach pamięci nie ma co oszczędzać. Bo po niczym się tak nie płacze jak po jedynym, utraconym stanie gry z osiemdziesiątej godziny gry. Proponuję więc: - mieć dobre karty, często zachowywać stany gry (zawsze w przynajmniej kilku slotach) i uważać na nie. Niestety, Andrzeju możesz w tej sytuacji posłużyć jedynie za przestrogę dla innych. Nie jestem w stanie nic poradzić na twoje kłopoty. W ogóle dobrze jest mieć ze dwie karty. I robić kopie zapasowe bieżących gier. A jeżeli portfel nie pozwala - to save'ować raz w jednym slocie, raz w innym. Tak, żeby nie powtarzać wszystkiego od początku, kiedy ten jeden blok padnie.

Człowiek Kilkorga Imion

List ten miałem wam wysłać wcześniej, ale musiałem nazbierać na znaczek, ale w międzyczasie pojawił się nowy numer N+. Po wyczytaniu literek z odpowiednich stron ucieszyłem się bardzo, gdyż... Chwileczkę nie przedstawiłem się.
Otóż nazywam się ...
Michał Pruszczyński... (wyobraźcie sobie, że słyszycie grzmot). Niby nic, ale taka jest prawda, a nie, jak podaliście przy okazji rozwiązania konkursu na największego fana Tekkena. Michał Pruszyński (październik) czy Paweł (Pawłą) Pruszczyński.
To smutne. Rozumiem, że mogliście się pomylić raz, ale dwa razy? Czy ja jestem wyklęty? Czy moje nazwisko jest trudne? Proszę was! Wydrukujcie moje imię i nazwisko raz jeszcze! Poprawnie! Błagam was ja, **MICHAŁ** PruszCZyński! Oddam wszystko, tylko wydrukujcie erratę! Niech wiedzą, że to ja, Michał Pruszczyński zbudowałem Mokujina! Oni mi nie chcą uwierzyć! Z poważaniem

Michał Pruszczyński z Gryfowa Śląskiego

Normalnie powinienem załatwić to jedną, ujmującą dowcipną odpowiedzią, która jednocześnie oczyszczałaby nas z zarzutów. Ale obawiam się, że chwilowo nie mam takiej na składzie. No więc przepraszamy cię Michale. Jeśli cię to pocieszy, to do końca życia na dźwięk słowa "prószy" będzie przebiegał mi po plecach dreszcz. A teraz jeszcze tylko kwestia dopełnienia formalności. Do

wiadomości wszystkich: To Robert Pruszkowski był autorem Mokujina i jemu należy się całe uznanie za wyrąbanie i sklecenie człowieka z drzewa. Pamiętajcie - jeżeli mieszkacie w Gryfowie Śląskim i znacie Grześka Pruszczyka - to właśnie on tworzy Mokujiny. Mam nadzieję, że to wszystko wyjaśnia. (Nagroda w drodze). I pozdrów ode mnie sfrustrowanego Ozimka (który mógł ci trochę, nawiasem mówiąc, nagrabić).

Kącik Ostrego Pióra

Panowie, mam takie pytanie. W ubiegłym miesiącu wysłałem do was list. Byłem święcie przekonany, że dojdzie on przed końcem sierpnia. I doszedł, tyle, że nie w sierpniu, a we wrześniu i nie do was, tylko... do mnie. Niezmiernie mnie to ucieszyło, ponieważ lubię dostawać korespondencję, ale ten nadawca mi nie podszedł. Co się stało?
Wiem, że może papeteria, której używam nie jest przedniej jakości, ale to chyba nie jest na tyle istotne, żeby odsyłać mi ją z powrotem.
Mam nadzieję, że to nie wasza wina. Jeśli nie maczaliście w tym palców, to przekażcie moje ukłony dla poczty w stolicy. Może to ja jestem "lewy" i zrobiłem coś nie tak, a może "lewą" jest wasza poczta. Nie wiem, nie mam listonosza w rodzinie. Jeśli jesteście w stanie wyjaśnić mi to zjawisko to bardzo proszę, bo chciałbym być na bieżąco w pewnych sprawach.

Lech z Rzeszowa

Trafiłeś w dziesiątkę. Nie maczaliśmy w tym palców. Gdybyśmy nie wyjechali na wakacje to byśmy pewnie zamoczyli, ale niestety... Panie na poczcie niepomne próśb, aby poczta poleżała trochę dłużej niż zwykle postanowiły ucieszyć część nadawców zwrotnymi przesyłkami. Już sobie wyobrażam te radosne miny podczas otwierania własnoręcznie zaadresowanych kopert. Ten dreszcz emocji...
Cóż. Nowy dzień i nowe doświadczenia.
Inna sprawa, że papeterią nas nie rozpieściłeś, ale aż tak wybredni to nie jesteśmy. I w ten sposób jesteś na bieżąco. Jednocześnie chciałbym przeprosić pozostałe osoby, które dostały zwrot przesyłek w sierpniu. Nigdy więcej!

Recenzent poszukiwany

Piszę do was w sprawie poruszonej przez spore grono czytelników. List ten jest pewnego rodzaju podaniem w sprawie pracy w waszej redakcji. Zdecydowałem się jednak na bardziej bezpośrednią formę tekstu aniżeli zwykłe podanie. Z dwóch powodów.

Pierwszy (choć nie najważniejszy) jest taki, że moje CV byłoby krótkie jak przyrodzenie krasnala. Drugi to fakt, iż uważam bezpośrednią formę listu za lepszą od narzuconych z góry sztywnych ram prośby o pracę. Myślę, że tak samo jak list ten różni się od podania o pracę, tak samo praca w redakcji różni się od innych rodzajów pracy. To nie jest dorywcza praca, którą może wykonywać każdy kto szuka zajęcia. Tu potrzebna jest choć odrobina talentu, nie mówiąc już o tym, że trzeba ciut to lubić. Poza tym pisanie artykułów do takiej gazety daje duże możliwości. Spora swoboda w używaniu ojczystej mowy i częste stosowanie fajerwerków oratorskich sprawia, że niektóre arty to prawdziwe majstersztyki. Tak samo jak niezwykłe są artykuły, tak niezwykłe jest grono ich czytelników: gracze. Różni ludzie, których łączy jedna chęć oderwania się od rzeczywistości, spróbowania czegoś więcej. Ale tylko nieliczni dostrzegają w grach nowa dziedzinę sztuki, dla której poświęcili swoje życie. (...) Recenzenci operują niesamowitą bronią - słowem. Sam znam jego siłę. Kiedy coś piszę, znikają wszelkie zahamowania, ukazuję jaki jestem naprawdę. Pisanie zapewnia anonimowość. Ludzie piszący mogą wyłuszczyć swe poglądy bez obawy o jakąś miażdżącą słowną kontrę rzuconą im w twarz. Jest to, rzec można, jeden z lepszych sposobów kontaktu między ludźmi. (...)

Oczywiście wiem, że recenzent powinien spełniać także inne, bardziej prozaiczne warunki. Powiem więc kilka słów o sobie. (...) Jestem także (jak myślę) dość dobrze obeznany z nowymi i starymi grami. Wstępnym pokazem umiejętności pisarskich jest ten list. Dużą przeszkodą jest zapewne moje miejsce zamieszkania. Nie jest tajemnicą, że Szczecin jest sporo oddalony od Warszawy. Jednak od czego jest internet, od czego poczta ekspresowa. Mam stały dostęp do internetu.
Na koniec tego listu chciałbym powiedzieć, że oczywiście liczę się z odmową, która może wypływać z wielu niezależnych od was powodów. Jednak w takiej sytuacji chciałbym was poprosić o zrecenzowanie tego listu.

Szymon ze Szczecina

Ładny list. A skoro jest ładny, a Szymon ładnie prosi o jego zrecenzowanie to lecimy. Przede wszystkim - jest napisany sprawnie i konkretnie. Po drugie - dzięki zastosowaniu takiej formy (zamiast suchego: chciałbym pracować, kocham gry, oddzwońcie) od razu możemy zapoznać się ze stylem Szymona i z jego warsztatem. A z piórem radzi sobie całkiem nieźle. Nie uniknął kilku błędów stylistycznych, trochę niekorzystnie reklamuje swoje umiejętności polemiczne ("(...) ludzie piszący mogą wyłuszczyć swoje poglądy bez obawy o jakąś miażdżącą słowną kontrę(...)"), ale nie to jest najważniejsze. Po przeczytaniu tekstu z N+12 kilku z was starało się o pracę w naszej redakcji. Niewielu jednak potrafiło zrobić to w taki sposób jak Szymon.
Co prawda Szymon myli się, co do powodów, jakie mogłyby być przyczyną naszej odmowy (tak naprawdę, wszystkie są zależne od nas), ale cała reszta jest jak najbardziej prawidłowa. Stawia przeszkodę - odległość, po czym natychmiast sam ją usuwa (poczta, internet). Dobry list, Szymon. Aha - no i wiedzieliśmy z tym Szczecinem i Warszawą.

www.neoplus.com.pl

Czy możecie wreszcie zrobić jakąś stronę internetową?

Chór głosów

Możemy i pracujemy nad tym, wraz z Miguelem, którego stali czytelnicy pamiętają z naszej poprzedniej produkcji. Efekty już niedługo.

Oprócz tego dziękujemy wszyscy za pozdrowienia i życzenia z okazji nowego roku. To, że ich nie publikujemy, nie znaczy, że nie są nam miłe. Jeszcze raz dziękuję w imieniu całej redakcji.

Tony Potrafi

W NEO+ zamieściliście opis do TONY'EGO HAWKA. Musze powiedzieć niejakiemu Nolowi, że o jednym triku zapomniał. Sekwencja wygląda następująco: p, d+kółko. Cholernie trudno jest wykonać ten trick, ze względu na to, że trzeba się naprawdę wyyyyyysoko wybić, inaczej nasz skater zaryje buzią w piach.

Dzięki za informację.

Pierwszy KaMień

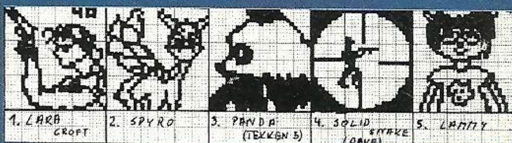
Właśnie dorwałem wasz grudniowy numer. Od razu rzuciło mi się w oczy to, co zamieściliście w FAQ. Otóż ktoś zamieścił tam informację o tym, że zdobył 120 gwiazdek grając w MARIO 64... Ludzie !!! 120 gwiazdkę otrzymałem od Pit... - sorry - Peach już grubo ponad 2,5 roku temu... I muszę stwierdzić, iż wcale nie było to specjalnie trudne! Napisaliście też o gościu , który w Zeldzie doczekał się 101 skulltulli... co faktycznie jest jako takim osiągnięciem.W przeciwieństwie do 120-stej "star power" zdobytej przez hydraulika. I w związku z tym myślę , że zamieszczanie czegoś czym (przypuszczalnie) mógłby się "poszczycić" niejeden, nawet przeciętny gracz jest raczej nie na miejscu. ... a jak już, to po co te gadanie : " ...gratulujemy wytrwałości (itd.)".

Po pierwsze. Gdybyś miał jakieś ciekawe osiągnięcia w grach, którymi w dodatku chciałbyś podzielić się z nami (wraz z dowodami), to nic nigdy nie stało na przeszkodzie. A te zdjęcia, wysłane zupełnie na żywioł okazały się dla nas ciekawe. Żebyś wiedział jak wiele osób, mających MARIO 64 nie ma jeszcze tych 120 gwiazdek... I te zdjęcia miały być czymś w rodzaju początku. Jeżeli macie wyniki, którymi chcecie się pochwalić - macie możliwość. Ważne jest tylko aby były to zdjęcia. I to nie fotomontaż.

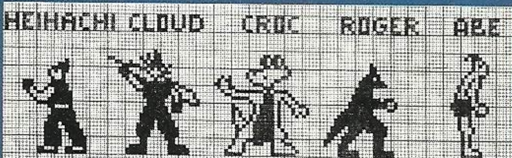
Pikseloza Rozwiązana!

...oto nasz malutkiu top-ten z ponad stu nadesłanych prac!

Bartek Kier z Łodzi



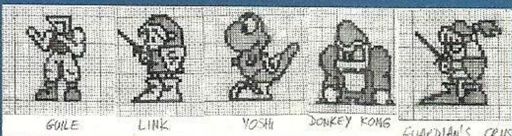
Grzesiek Kurasz z Rzeszowa



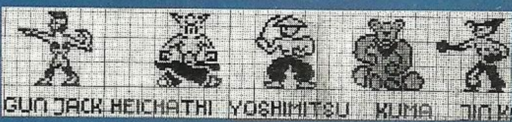
Paweł Milewski z Elbląga



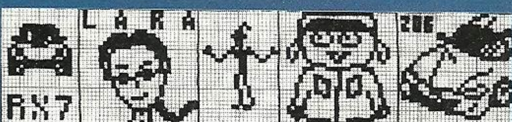
Paweł Gonet z Krosna



Grzesiek Komorowski z Olsztyna



Andrzej Wamicz z Lodzi



Monika Talar z Dąbrowy Tarnowskiej



Michał Ślęzak z Tarnobrzega



Michał Pszeniak z Kielc



Łukasz Unifantowicz z Leżajska

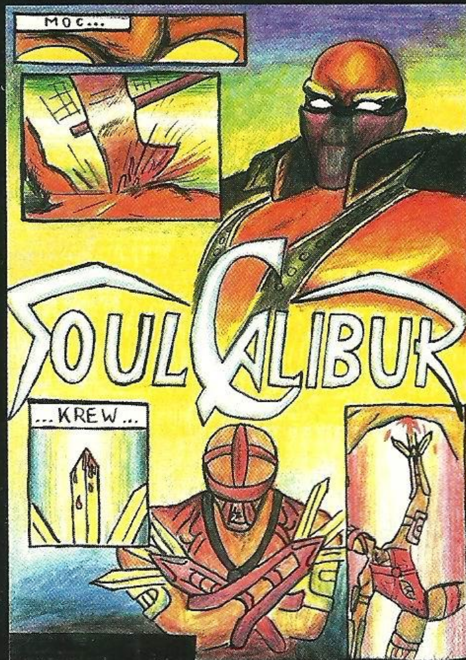
DA MAN!

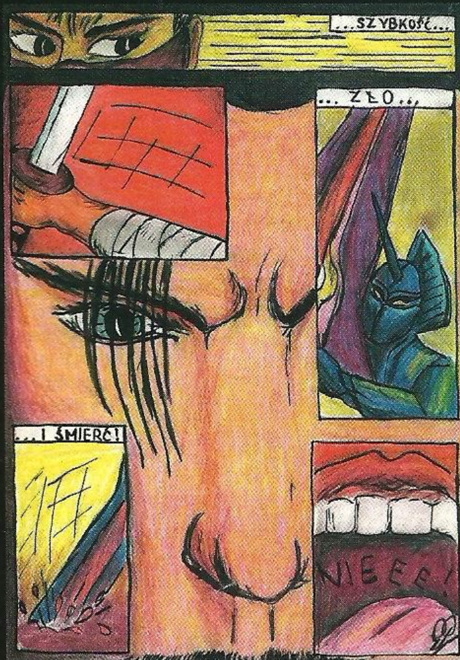


Po długich i burzliwych dyskusjach jury konkursowe w składzie: Chest Rockwell, Brock Landers, Rock Harders i Sheck Gardner postanowiło przyznać nagrodę - PocketStation - Łukaszowi Unifantowiczowi z Leżajska. Dziękujemy wszystkim za udział w konkursie i zapraszamy do następnych!

Galeria NEO PLUS

Patryk Pieścińcki







Ariel Suliga



Dawid Karwowski



Paweł Pikulski



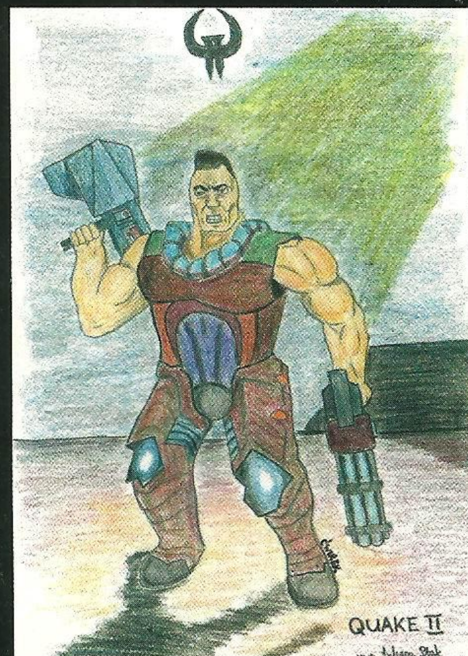
Mariusz Łuckiewicz



Tenshido-chan



Łukasz Ptak



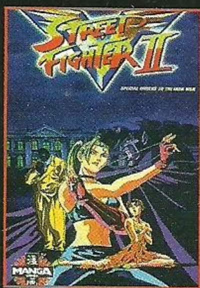
Krzysztof Chudzik



Paweł Makarewicz



Street Fighter 2 V

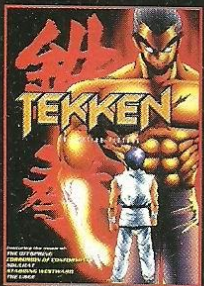


Episode 1-3

Zarówno osoby, które miały niewątpliwą przyjemność oglądać anime **STREET FIGHTER 2**, jak i te, które nie miały do tej pory doczynienia z japońskimi filmami rysunkowymi (a chciałyby spróbować) mogą odetchnąć z ulgą - składająca się z 10 kaset i w sumie 29 epizodów seria **STREET FIGHTER 2 V** jest przykładem znakomitego porozumienia pomiędzy twórcami gry, a autorami filmu.
Głównymi bohaterami są Ryu i Ken, później zaś dołącza do nich Chun-Li. Chłopaków poznajemy gdy mają po 17 lat na karku, a kilka z nich spędzili na ciężkim treningu Shotokan Karate w dojo mistrza Goukena. Przez rok się nie widzieli, później zaś spotykają się w USA - w rezydencji rodziców Kena. W wyniku splotu wydarzeń, na które składają się przede wszystkim świetnie zrealizowane walki bohaterowie postanawiają pojeździć trochę po świecie w poszukiwaniu godnych przeciwników. Pierwszy trop wiedzie do HongKongu, gdzie poznają Chun-Li... Świetna seria.

Kontakt: Ultima (022)6247816

Tekken



The Motion Picture

Choć mówi się, że japońską animację można kochać lub nienawidzić, to jest jeszcze trzecia postawa. Postawa osoby, która jest zainteresowana - ale bez przesady, bez obłędu. Do takich osób należą też w większości gracze, będący wprawdzie fanami nieco innej rozrywki, ale zerkającymi na japanimację z ciekawością - głównie za sprawą "łykania" dużej liczby japońskich gier video. Producenci filmów wiedzą o tym i wietrząc łatwy interes wypuszczają czasem film bazujący na którejś ze znanych gier. Jednak jakość tych produkcji często pozostawia wiele do życzenia. I taki właśnie jest **TEKKEN - The Motion Picture.** Oszczędna animacja, nienajlepsza kreska i mało emocjonująca fabuła powodują, że nawet sporadyczne sceny efektownych walk nie potrafią uratować tego filmu. Kolejne postacie pojawiają się na chwilę, by potem błyskawicznie zniknąć z areny. Jedyną zaletą tego filmu jest fakt, że stanowi zamkniętą całość. Choć z drugiej strony trwa tylko 60 minut...

Kontakt: Ultima (022)6247816

Solid Snake

Kontakt: Ultima (022) 6247816

Figurki bohaterów znanych gier video dotarły do Polski dość późno, ale lepiej to niż wcale. Niewątpliwie najciekawszymi w tej chwili i najlepiej wykonanymi postaciami są bohaterowie gry Metal Gear Solid, a w szczególności jej główny bohater - Solid Snake.
W zestawie wraz z każdą figurką znajduje się kilka dodatkowych zabawek - bronie i przedmioty, którymi posługiwali się bohaterowie gry. Warto jeszcze wspomnieć, że figurki MGS firmuje firma McFarlane Toys, która zajmuje się także produkcją Spawna i jego ekipy.



Rambo Gun



Kontakt: Manta (022) 6435420

Pistoletów do PlayStation na naszym rynku nie brakuje; jednak ten - o prześmiewczej nazwie Rambo Gun wyróżnia się kilkoma rzeczami. Pierwsze - solidną konstrukcją - rzecz jest strasznie ciężka, zupełnie jak prawdziwy "gnat". Po drugie, dzięki zastosowanej w urządzeniu technologii pistolet kopie - prawie autentyczny odrzut. W komplecie znajduje się jeszcze zasilacz, pedał (niezbędny do kompletnej emulacji GunCona Namco) oraz kable umożliwiające podłączenie go do każdego modelu konsoli PSX. Zbliżają się dwa topowe tytuły na Guna - TIME CRISIS ALPHA i RESIDENT EVIL - GUN SURVIVOR, być może warto więc zainteresować się tym tematem.

PC Dirpad

Kontakt: Manta (022) 6435420

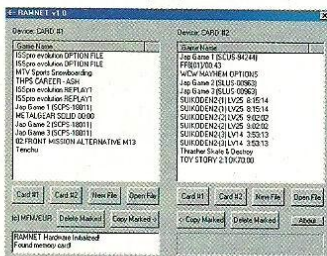
Kolejna przejściówka pozwalająca na podłączenie do PeCeta PSX'owego pada. Tym razem wykorzystując standardowe gameporty w blaszaku można podpiąć aż dwa Dual Shocki! Oprócz oczywistego zastosowania w PeCetowych grach urządzenie jest kompatybilne ze wszystkimi emulatorami konsol, o czym producent informuje już na pudełku. Jednak aby Duale drgały, potrzebny będzie jeszcze zasilacz.



RamNet

Kontakt: Manta (022) 6435420

Jakiś czas temu firma Interact wprowadziła na rynek urządzenie DexDrive, które umożliwiało użytkownikowi konsoli posiadającemu dodatkowo PeCeta na konkretną zabawę z save'ami z gier na PlayStation. Inne firmy podchwyciły pomysł i od tamtej pory powstało kilka takich urządzeń. Jedno z nich, nazwane RamNet można już kupić w Polsce.
RamNet ma formę niewielkiego, plastikowego pudełka, do którego należy doprowadzić zasilanie - można to zrobić ładując do niego baterie, lub podpinając standardowy zasilacz. Na górze znajdują się dwa sloty na karty pamięci i przyciski służące do komunikacji z urządzeniem gdy nie jest ono podpięte do PeCeta. W komplecie jest też kabel służący do połączenia RamNetu z komputerem oraz dyskietka z programem.



■ **PeCetoewy program pod Windows, za pomocą którego można wyczyniać cuda ze standardową kartą pamięci.**

Bez podłączania RamNetu do klona można kopiować i kasować karty pamięci. Jednak zabawa zaczyna się właśnie w tym drugim przypadku; można ściągnąć sobie dowolny save z karty pamięci, zachować go na twardym dysku komputera i odwrotnie - można ściągnąć sobie ze specjalnych stron internetowych (jak na przykład www.dexdrive.com) save do niemal każdej gry na PlayStation - na końcu gry, przed finałowym bossem, z mnóstwem energii i amunicji i tak dalej. Mając już zapisany stan PSX'owej gry na dysku można go poprzerabiać za pomocą odpowiednich programów, także dostępnych na stronach WWW. Urządzenie jest bardzo fajne i obsługuje wszystkie dostępne na rynku karty pamięci - także i te o powiększonej pojemności. Być może lepiej jest kupić jedną, 15 blokową kartę i RamNet, niż dwie 120 blokowe karty - oczywiście pod warunkiem, że gdzieś tam w kącie waszego pokoju kurzy się PeCetowa klawiatura.

